LE NOUVEAU
Pif
N° 723
8F.
SUPER
DE LA SEMAINE :
LA CHEVALERIE
UNE NOUVELLE BD :
LES AVENTURES
D' YVAIN
UN GRAND
DOCUMENT
HISTORIQUE
AU TEMPS DES
CHEVALIERS
RAHAN
"La justice du clan"
et son gadget
LE MINI-COLT
A FLECHETTES
HEBDOMADAIRE 30e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L. LIBYE
CANADA : $ 1,75. ESPAGNE : 165 PTAS. BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION
M 2806 - 723 - 8,00 F

Attention, attention à vos blagues la Fête commence !

Pif POCHE

ISSN 0222-9526

+ 1 jeu cadeau

210

Algérie 4 DA
Belgique 40 FB
Canada $ 1
350 C.F.A.
Lybie 0,500 DL
Maroc 5 DH
Suisse 2,30 FS
Tunisie 500 millimes

mensuel 5,50F TTC dont TVA 4% FRANCE

JEUX·GAGS·BLAGUES

Placid et Muzo POCHE

+ 1 jeu cadeau

170

mensuel 5,50F TTC dont TVA 4% FRANCE

JEUX·GAGS·BLAGUES

**DU RIRE
DES JEUX
DES GAGS
et toujours
des jeux
à gagner !**

VMS PUBLICATIONS PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Pierre Veillé, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique).
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Suzel Messerschmitt (Chef de publicité).



E.T.

Une grande star du cinéma, nouvelle vedette des jeux vidéo Atari.

E.T.[1], la star du film de Spielberg, en vedette chez toi! E.T. qui a besoin de toi, qui est perdu sans toi. E.T.? C'est la nouvelle exclusivité Atari. Un jeu vidéo vraiment fantastique! Pour joindre les siens, E.T. doit reconstituer les 3 morceaux de son téléphone interplanétaire. Aide-le à éviter les agents du FBI qui veulent les lui voler. Sauve-le des savants qui veulent faire d'E.T. un cobaye. Évite-lui les pièges, les trappes, tous ces puits profonds où les hommes cherchent à le faire tomber... Sauve E.T. des Terriens! Et dépêche-toi. Ses réserves d'énergie s'épuisent... Retrouve l'univers merveilleux du film de Spielberg en découvrant ce nouveau et passionnant jeu vidéo Atari.





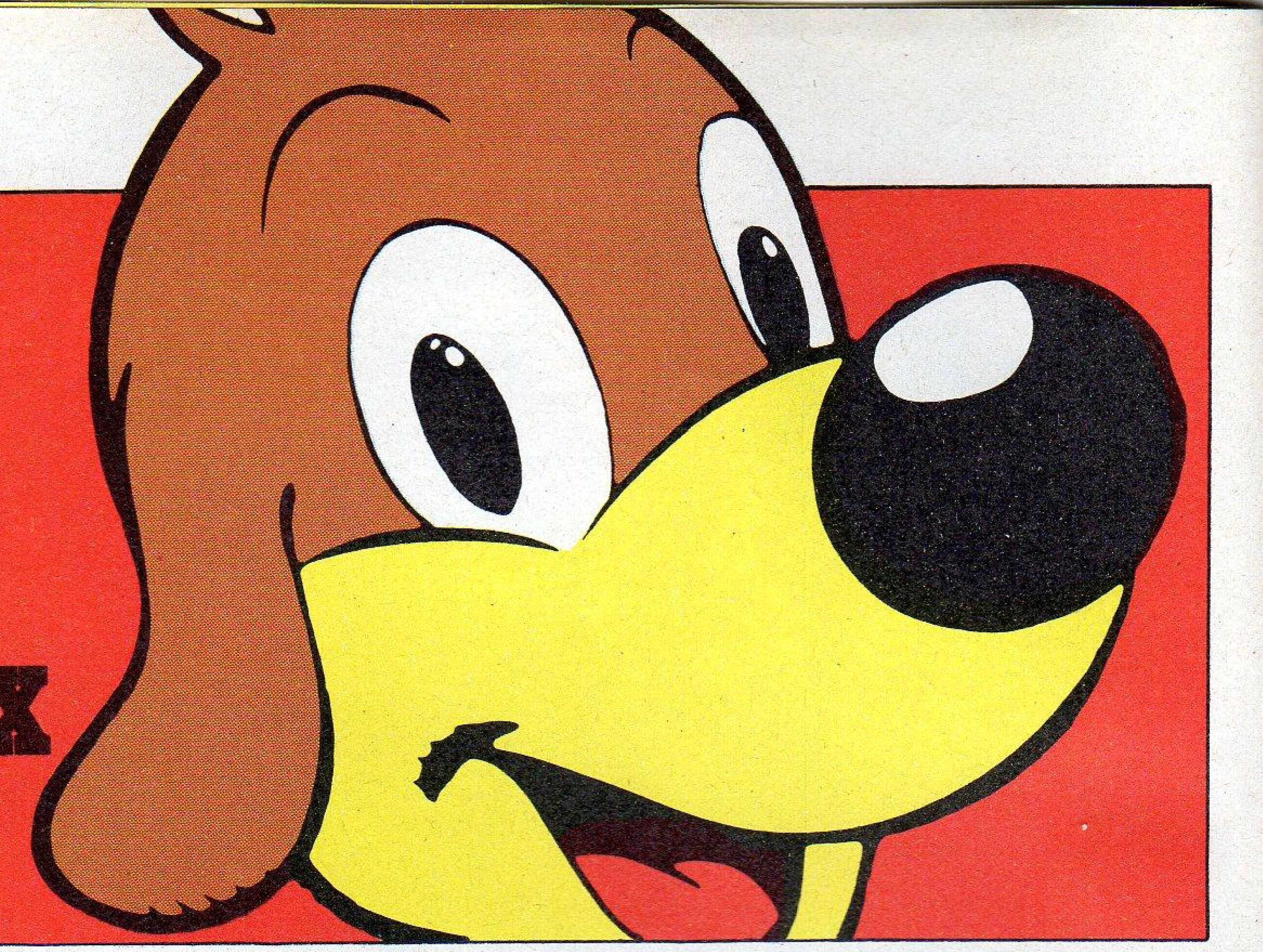
Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

1. Tous droits de propriété industrielle, littéraire et artistique afférent au nom et au personnage E.T., sont la propriété de Universal City Studios, Inc. © 1982 Atari, Inc. Tous droits réservés. ® TM, marque déposée par Atari, Inc.

Doyle Dane Bernbach

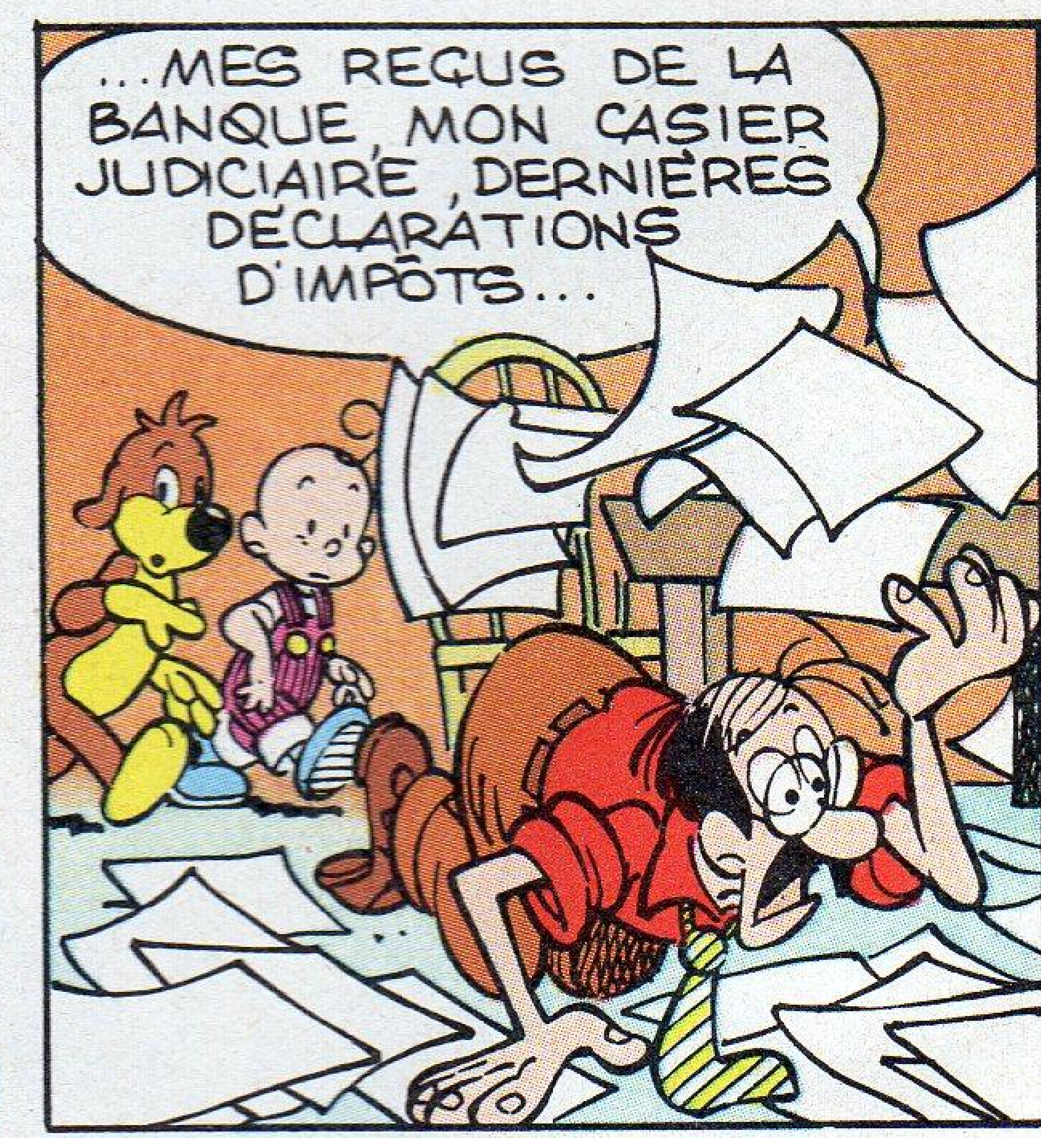
Pif

Les impôts nouveaux sont arrivés

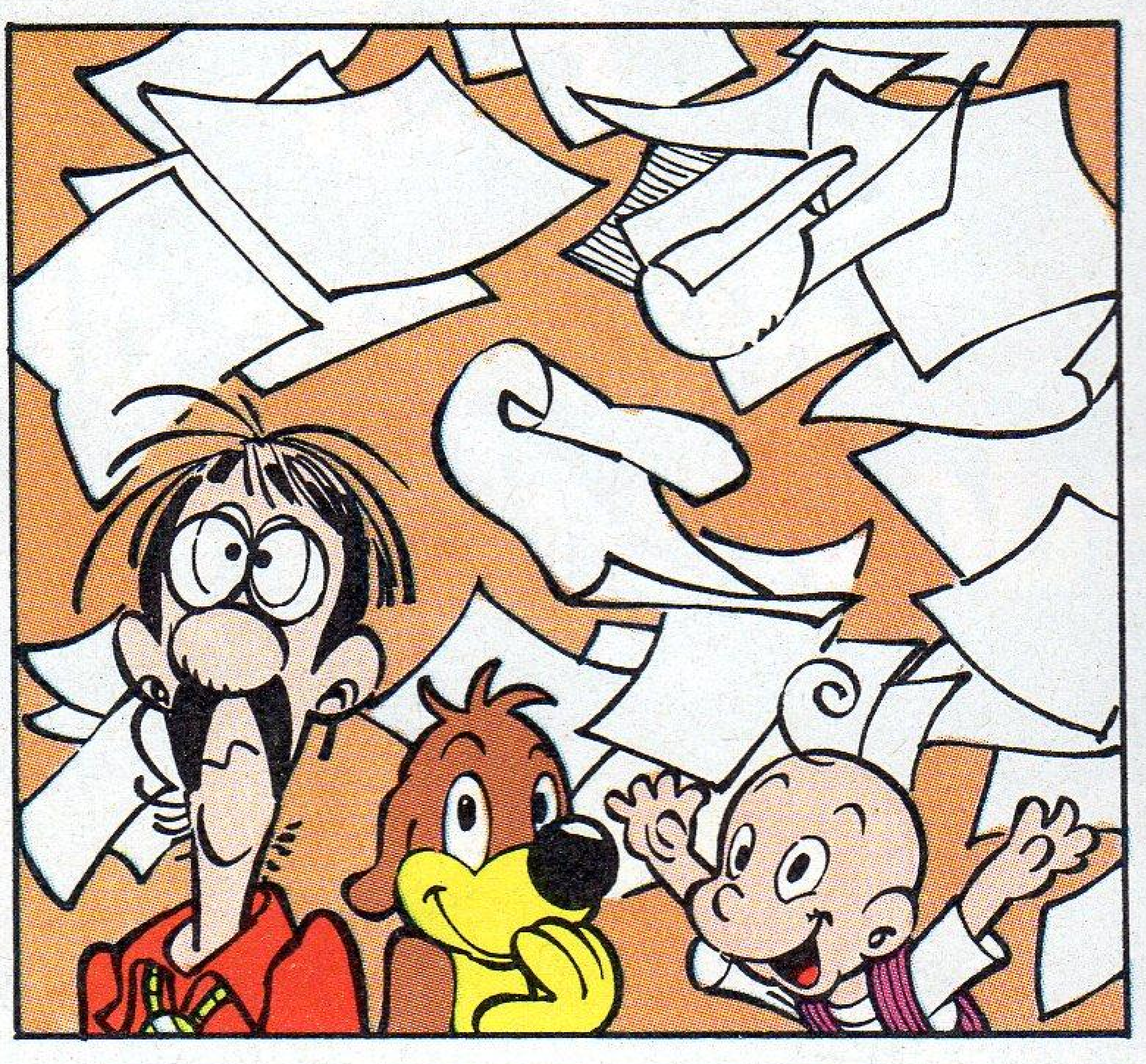








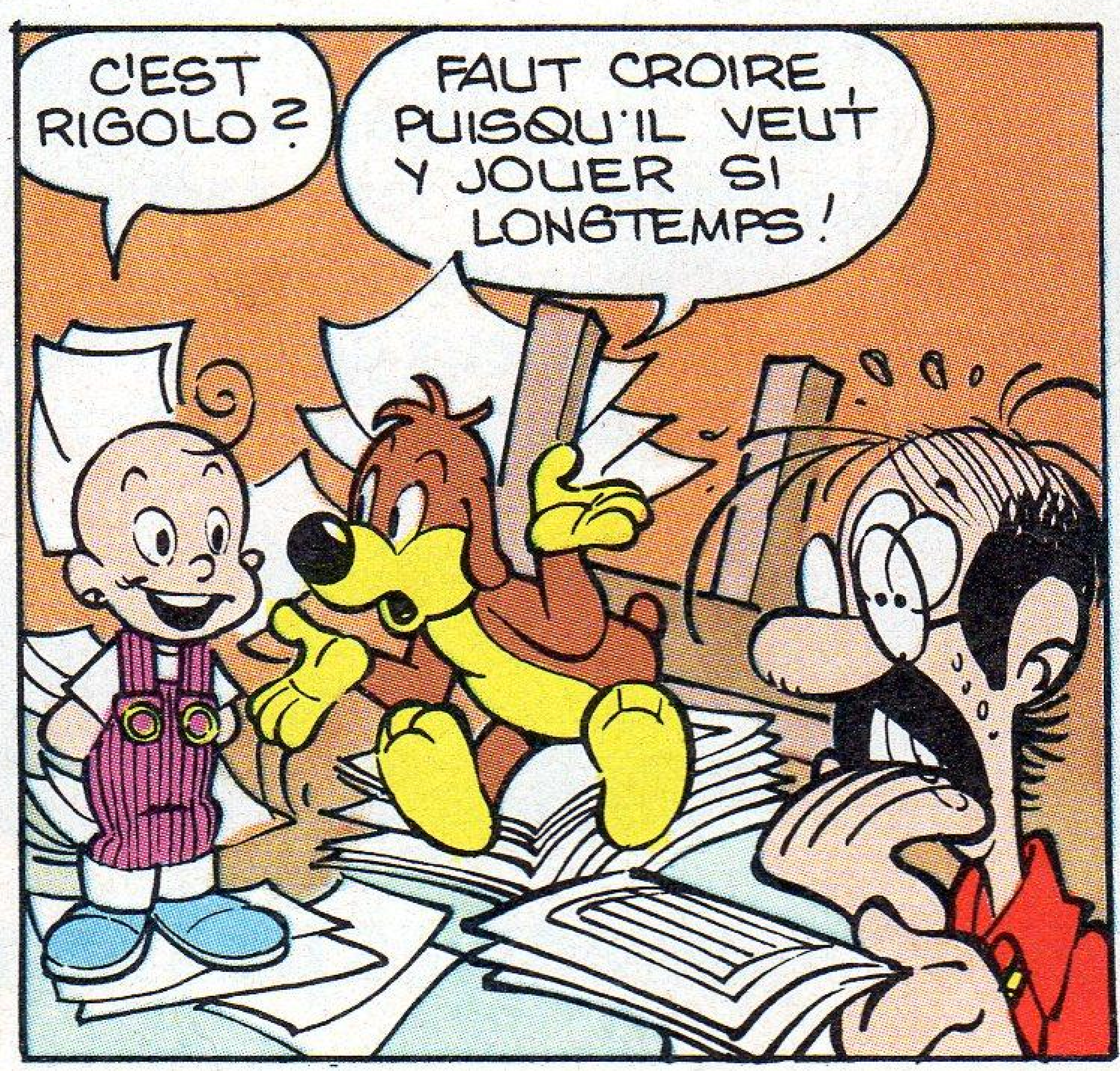






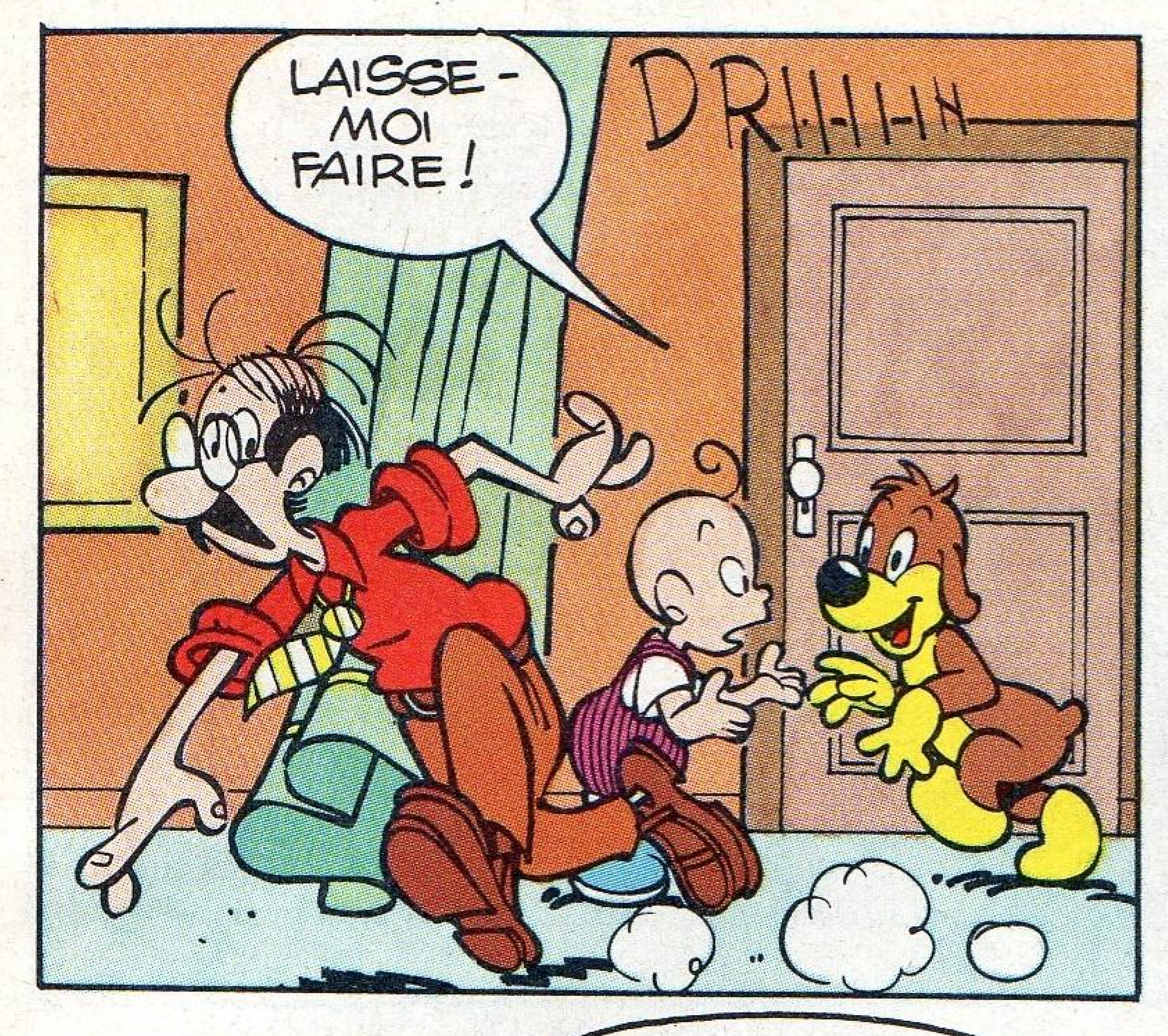
© Ed. VAILLANT 1961

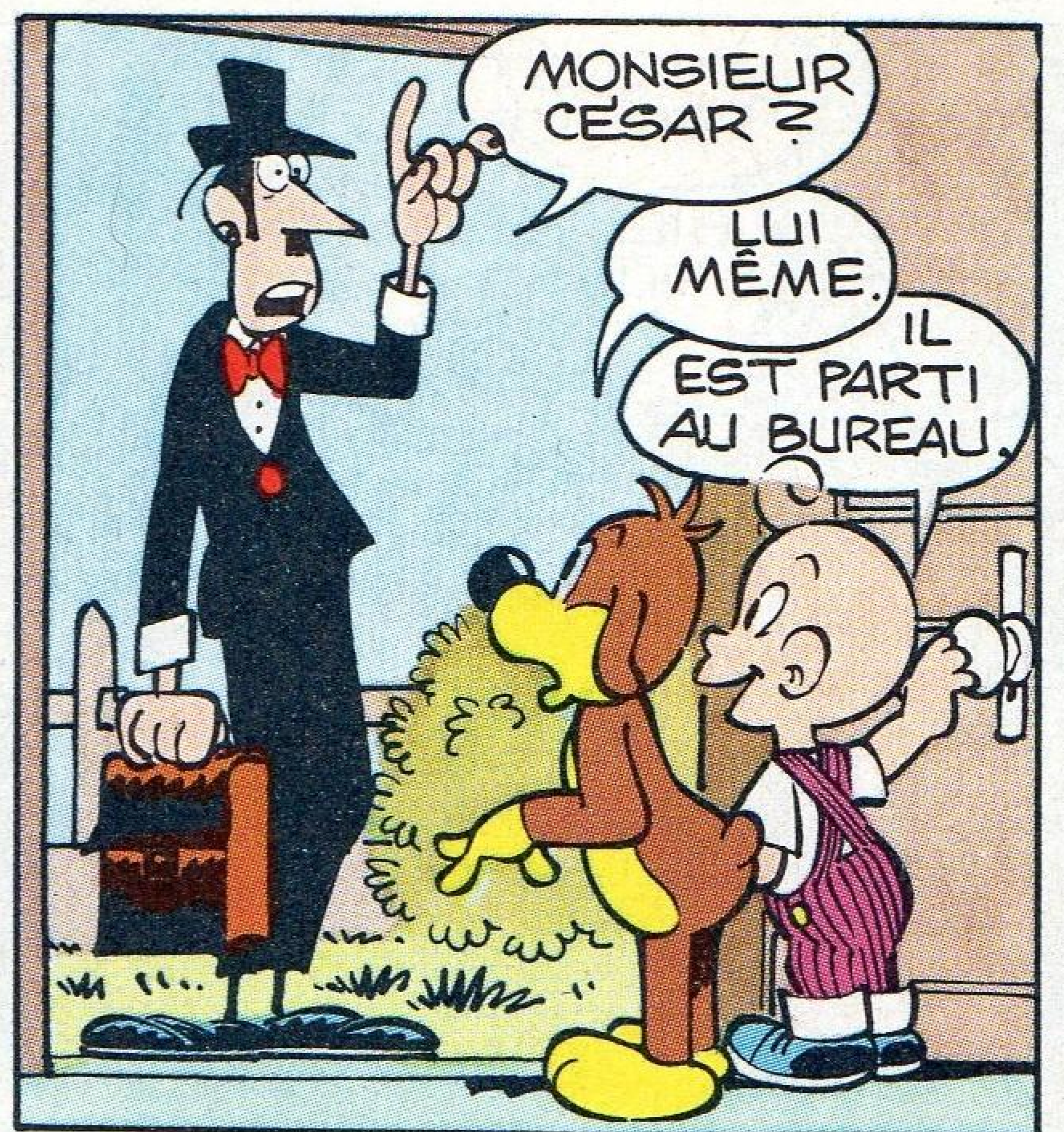


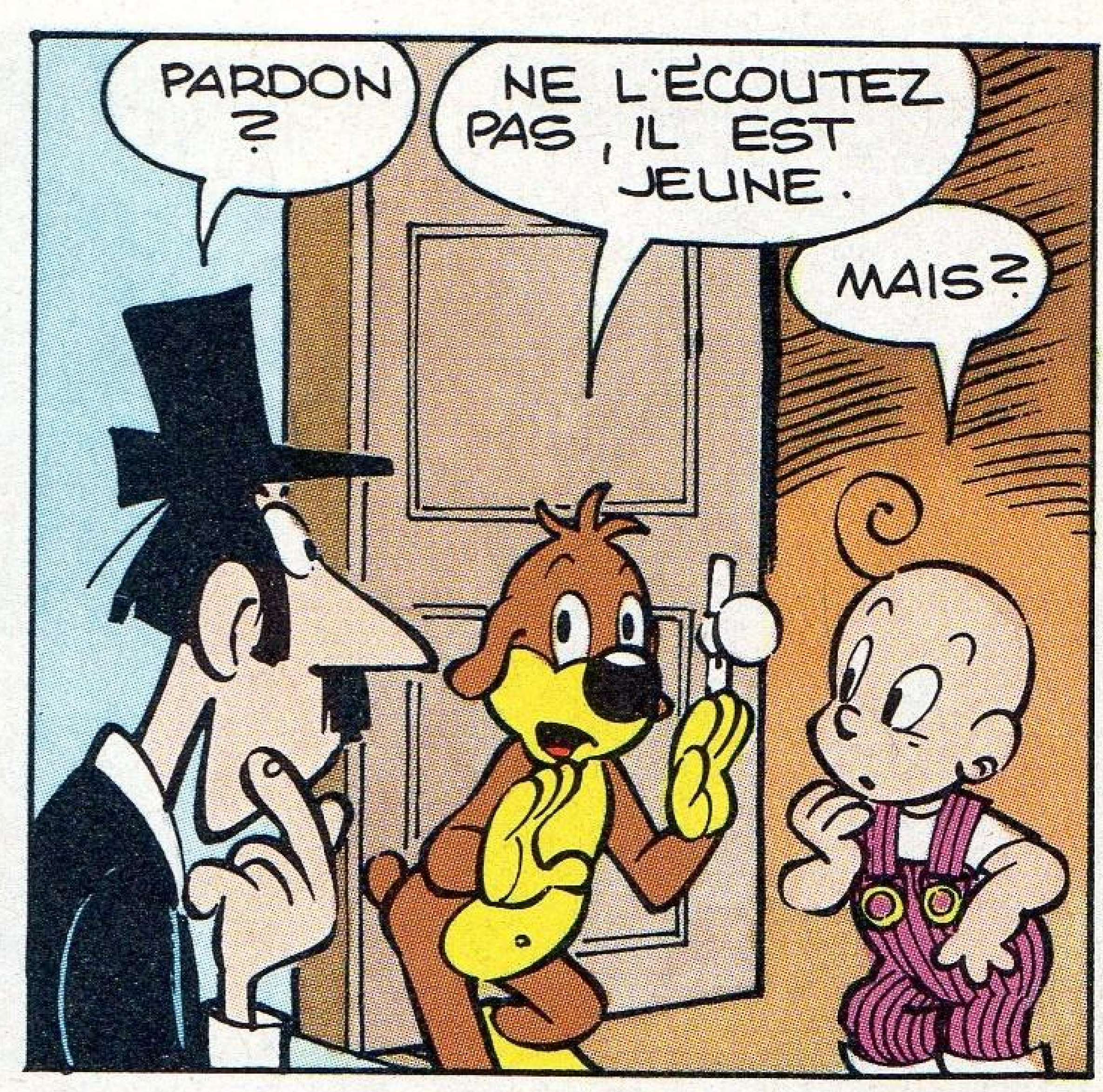


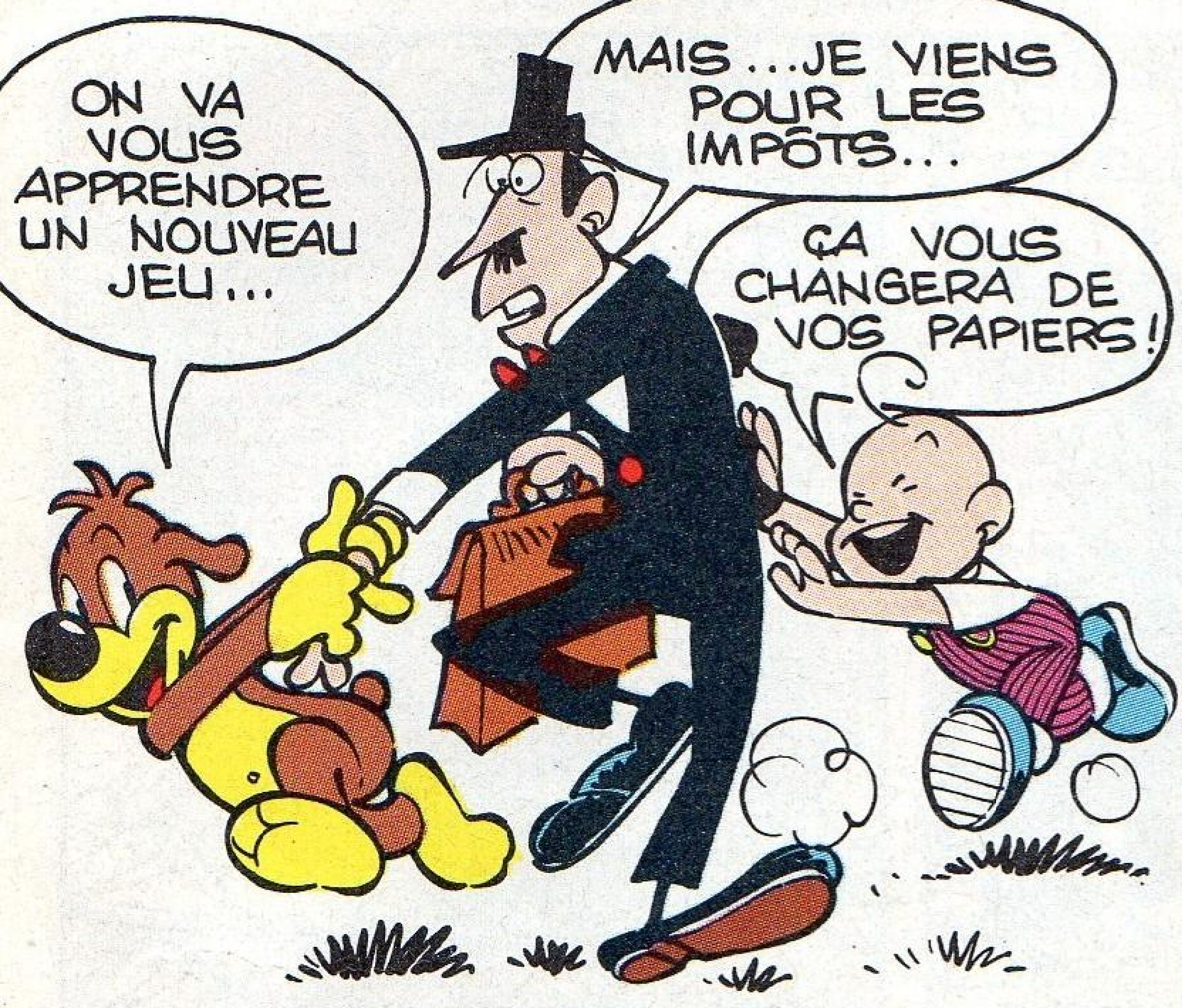


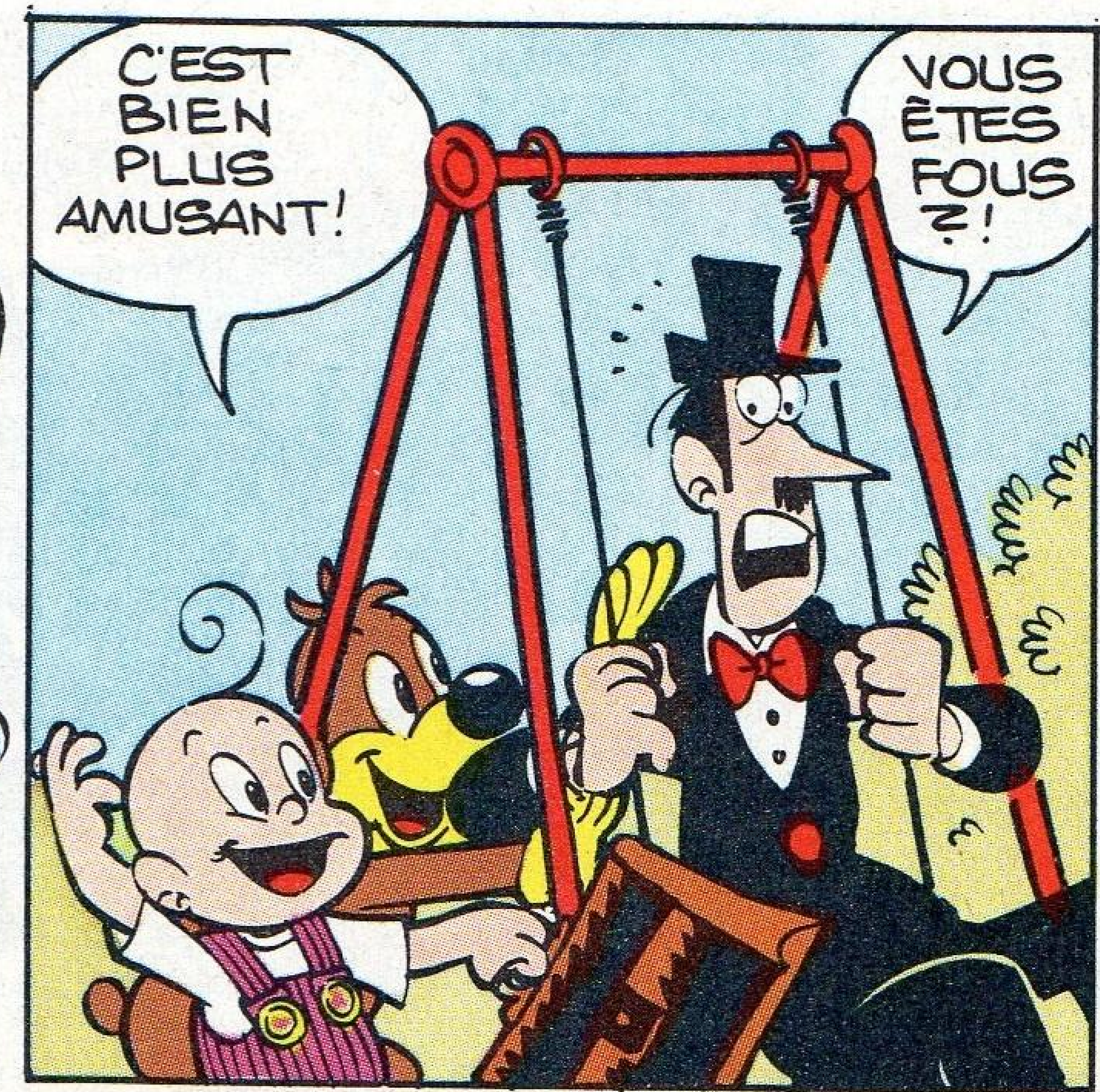
D'APRÈS C. ARNAL.

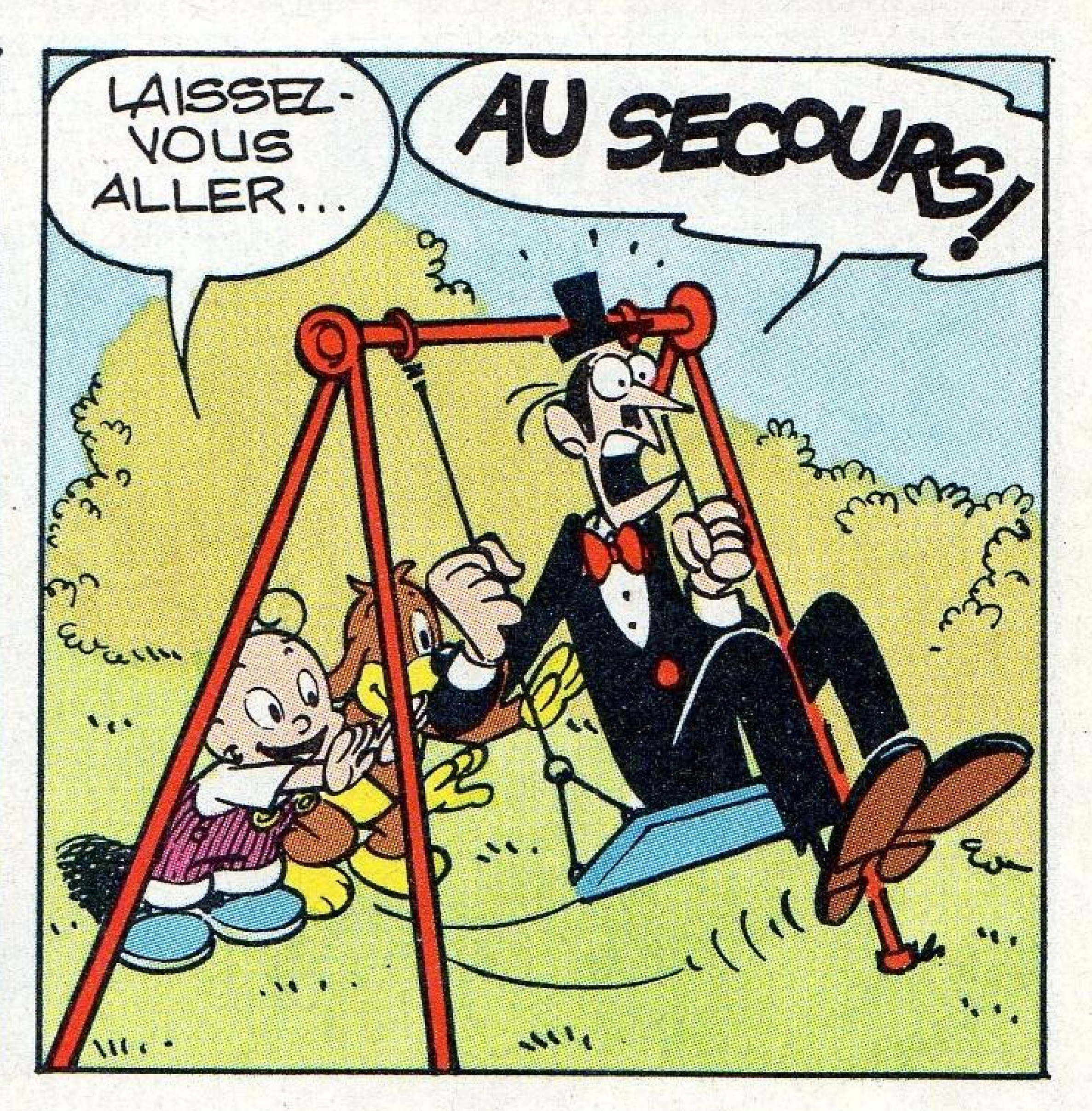

LAISSE-MOI FAIRE !
DRIIIIIN

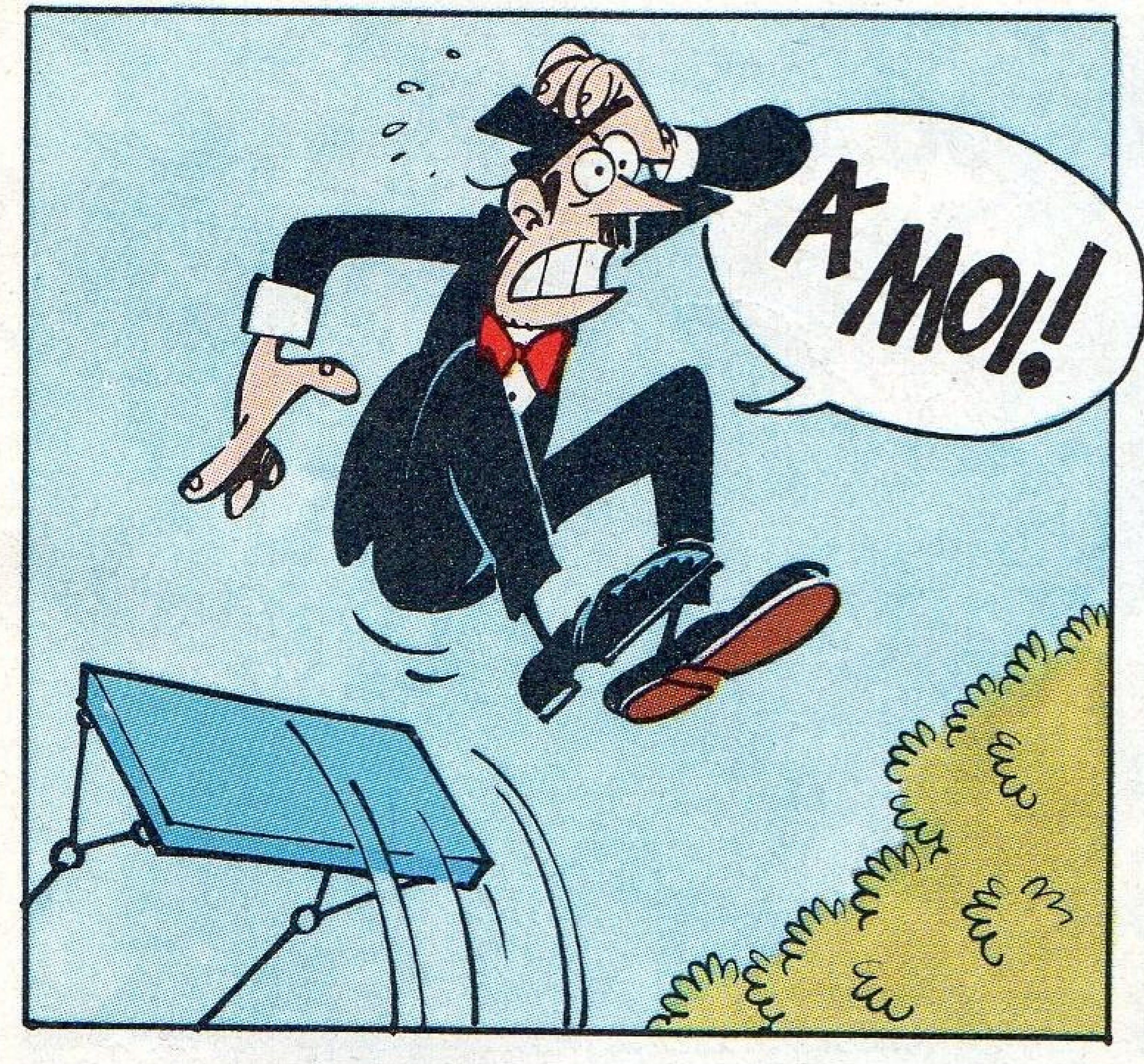

MONSIEUR CÉSAR ?
LUI MÊME. IL EST PARTI AU BUREAU.


PARDON ?
NE L'ÉCOUTEZ PAS, IL EST JEUNE.
MAIS ?

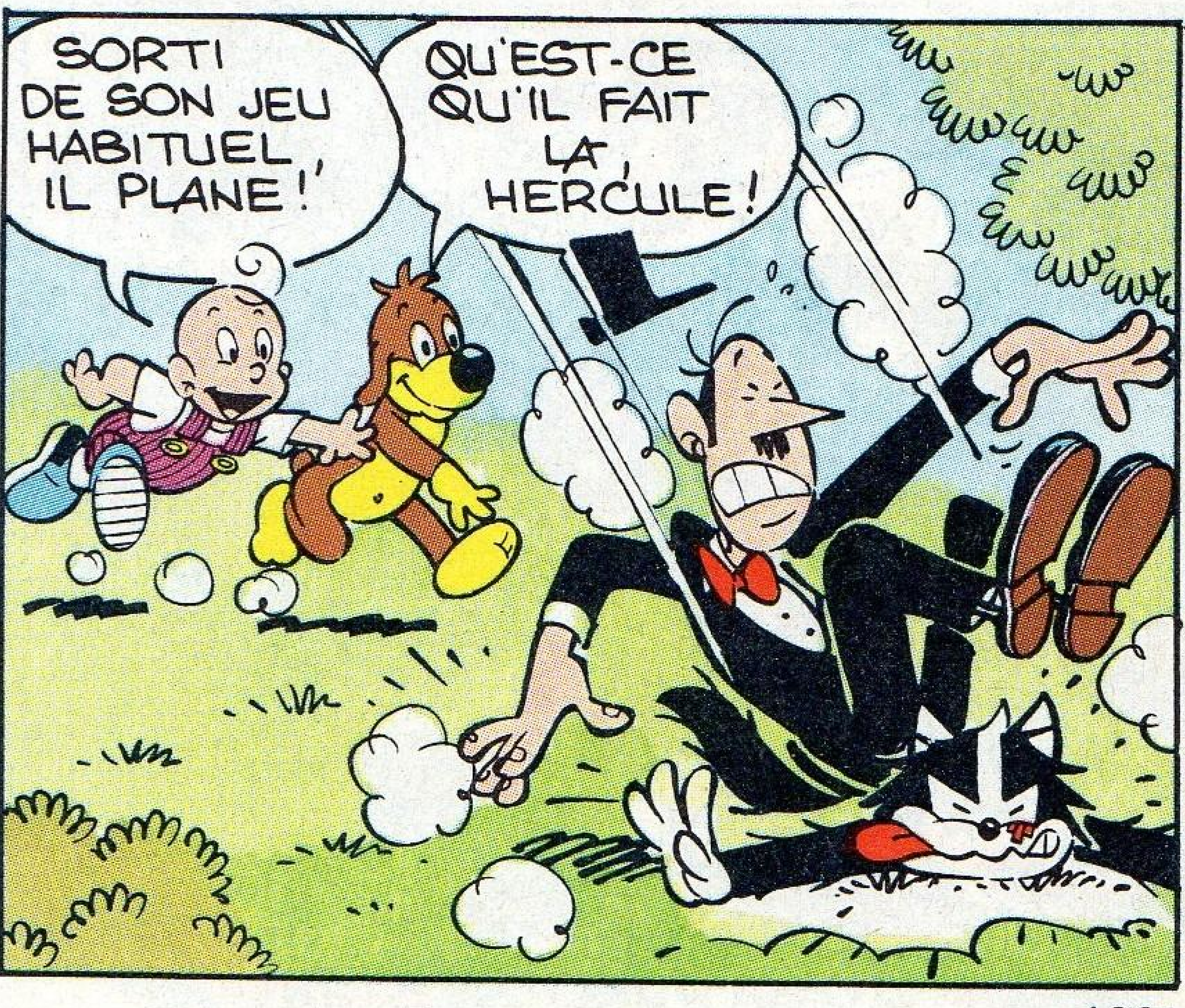

ON VA VOUS APPRENDRE UN NOUVEAU JEU...
MAIS... JE VIENS POUR LES IMPÔTS...
ÇA VOUS CHANGERA DE VOS PAPIERS !


C'EST BIEN PLUS AMUSANT !
VOUS ÊTES FOUS ?!

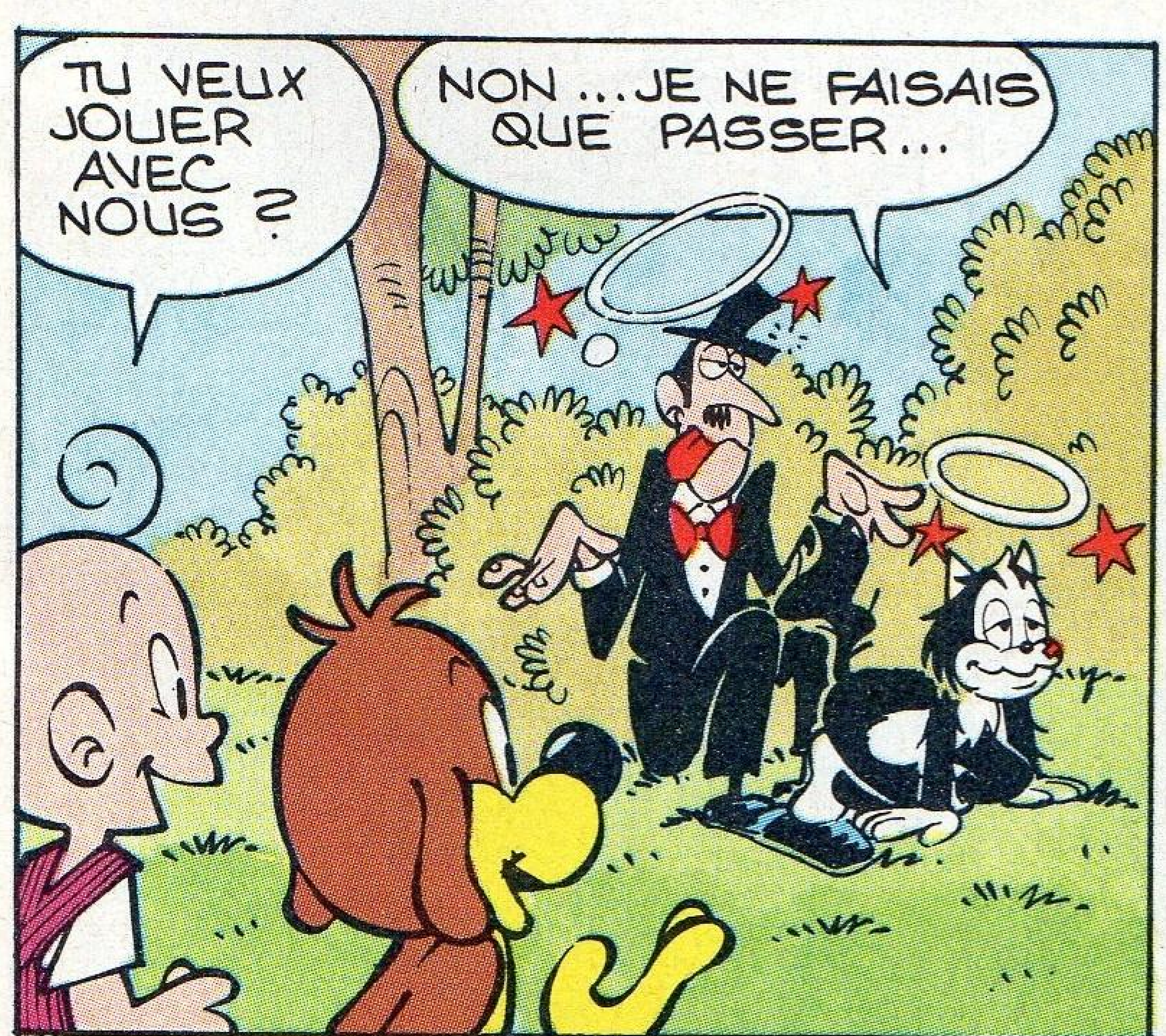

LAISSEZ-VOUS ALLER...
AU SECOURS !


À MOI !

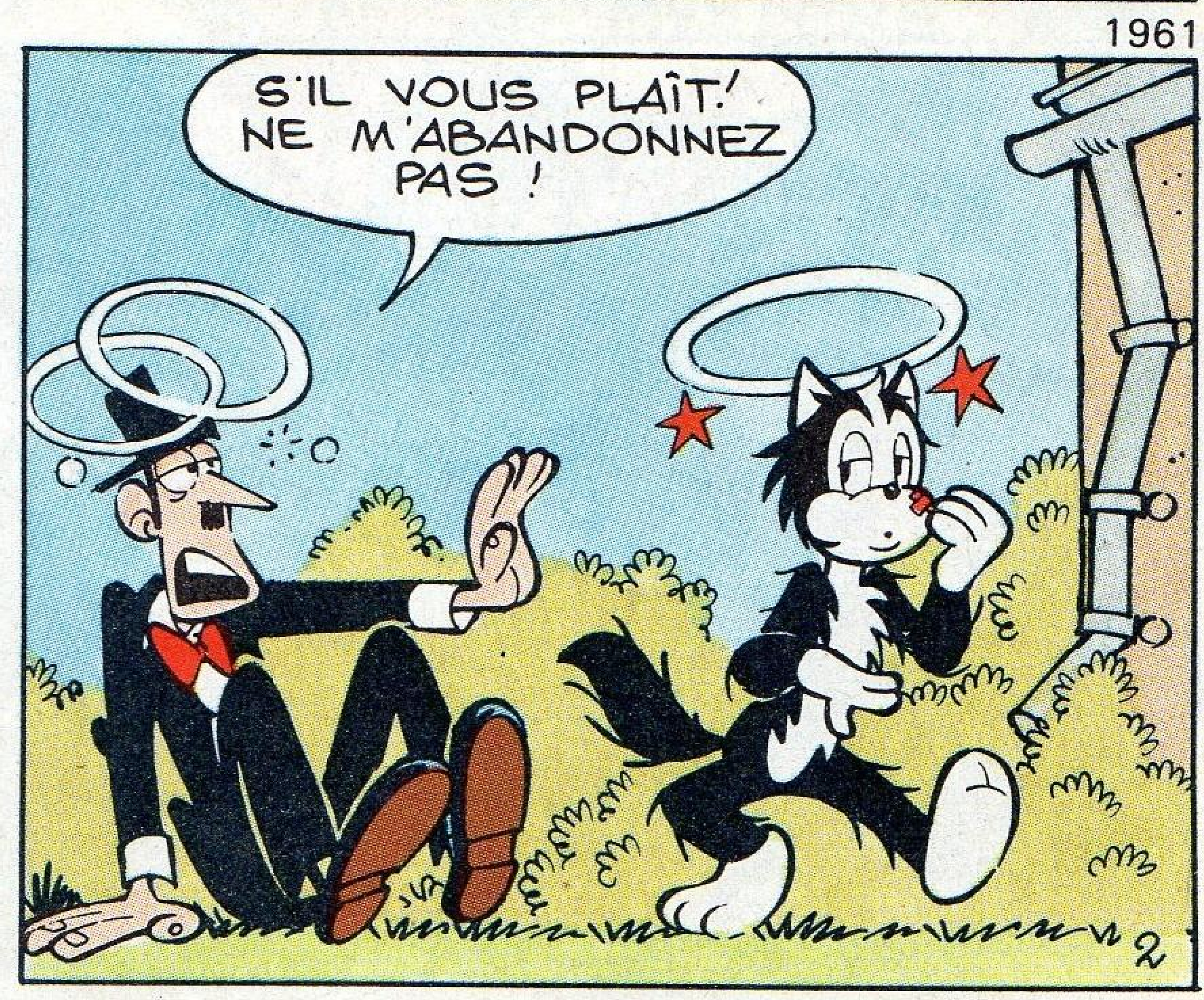

AAAAH !

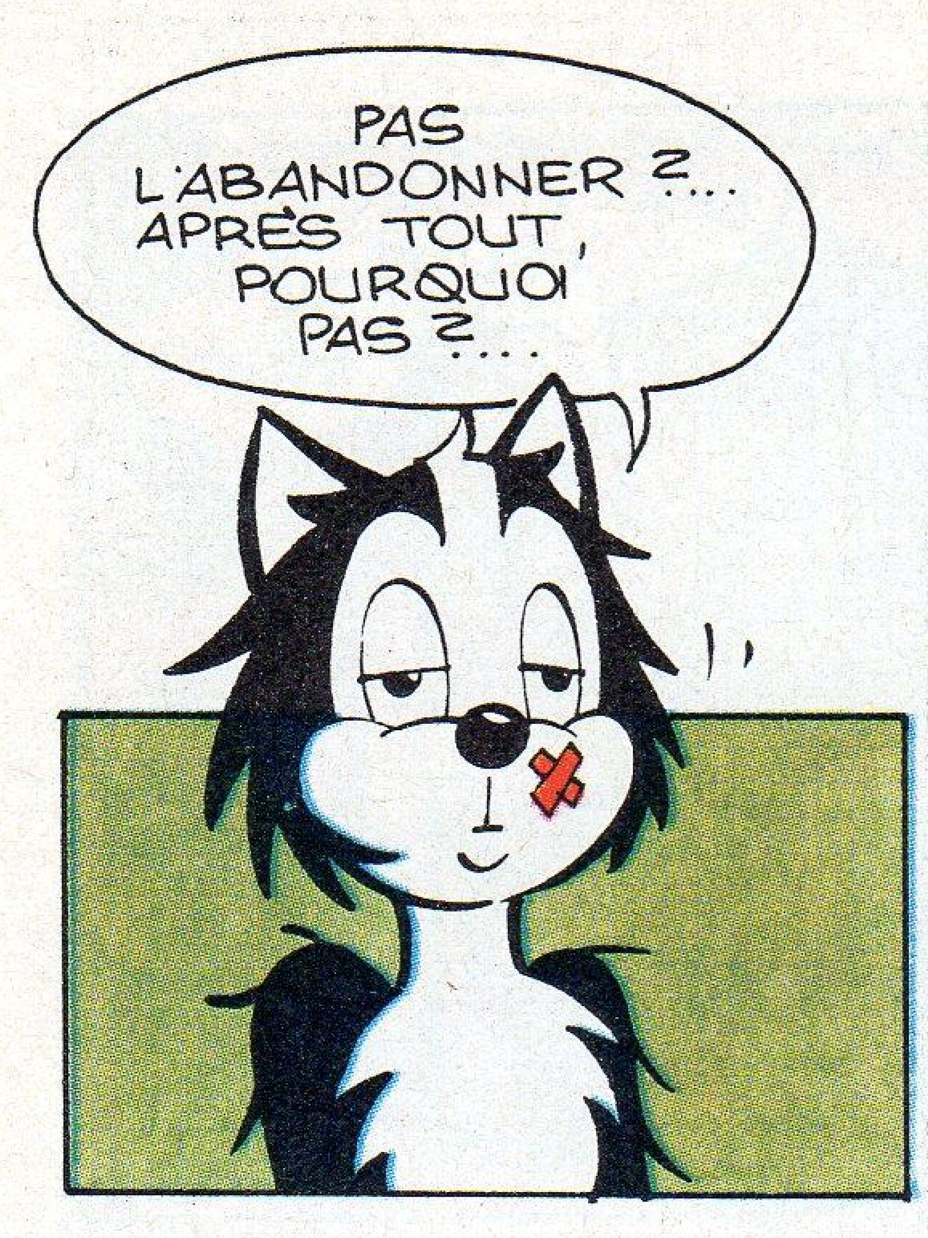

SORTI DE SON JEU HABITUEL IL PLANE !
QU'EST-CE QU'IL FAIT LÀ, HERCULE !

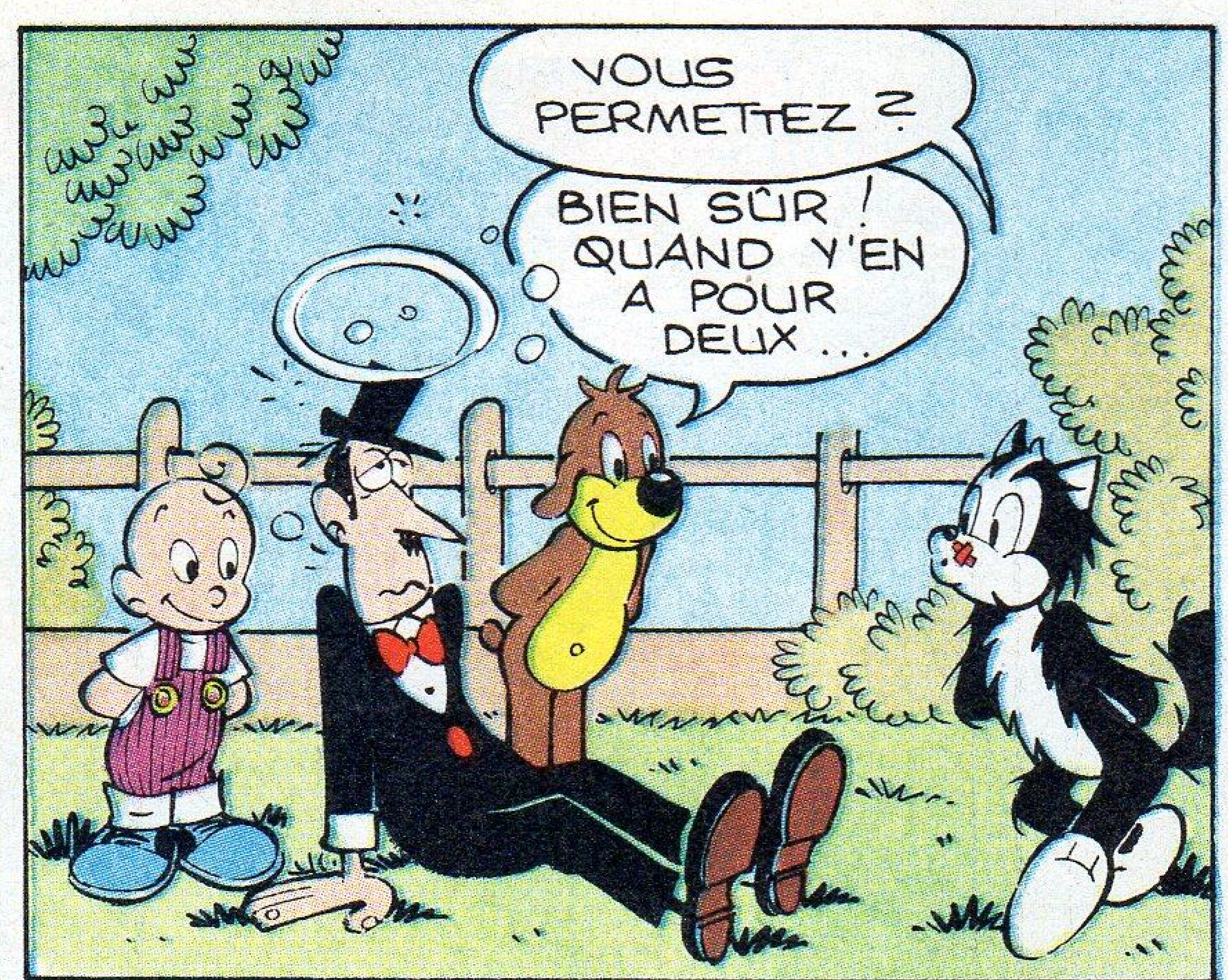
1961

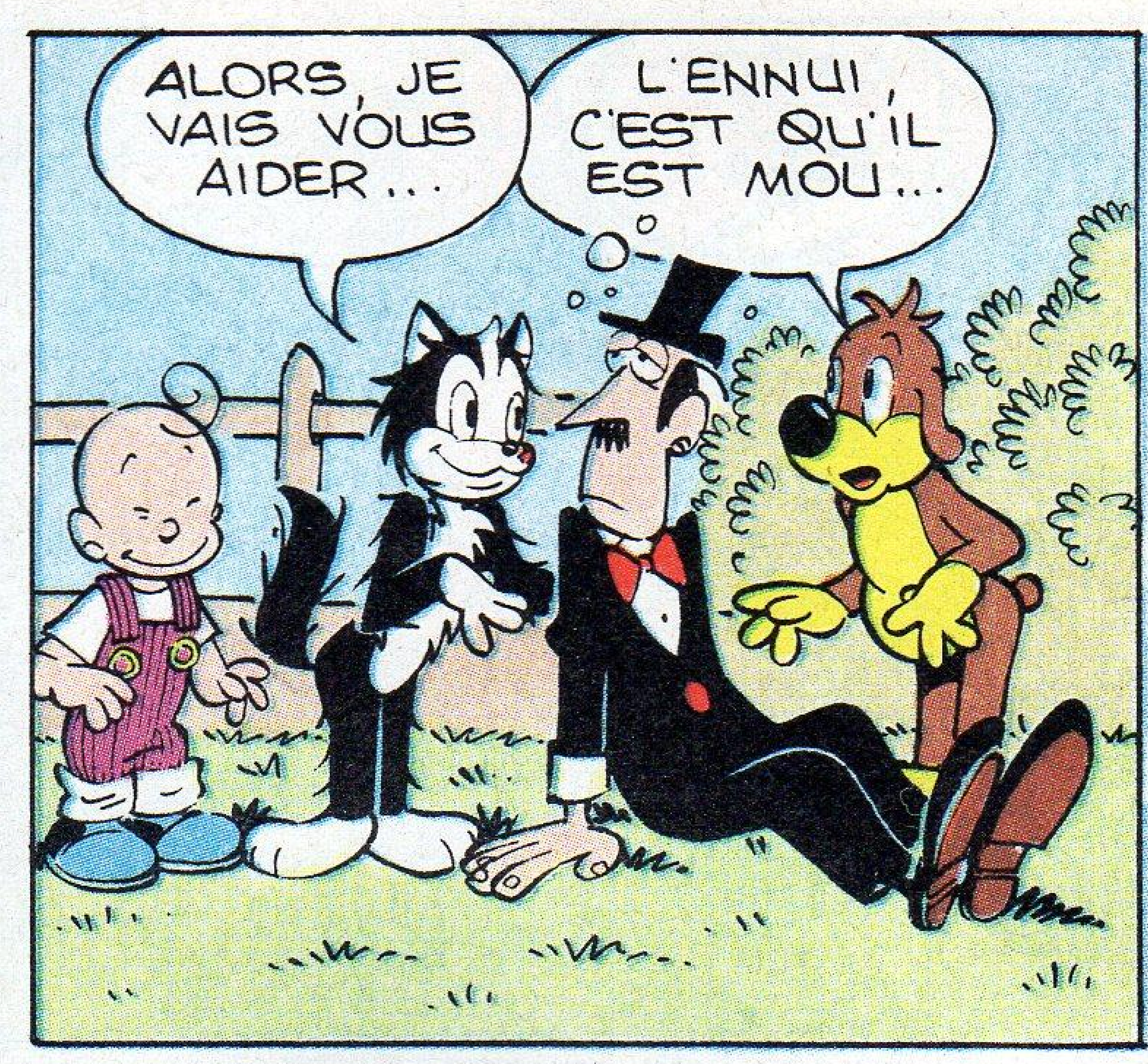

TU VEUX JOUER AVEC NOUS ?
NON... JE NE FAISAIS QUE PASSER...

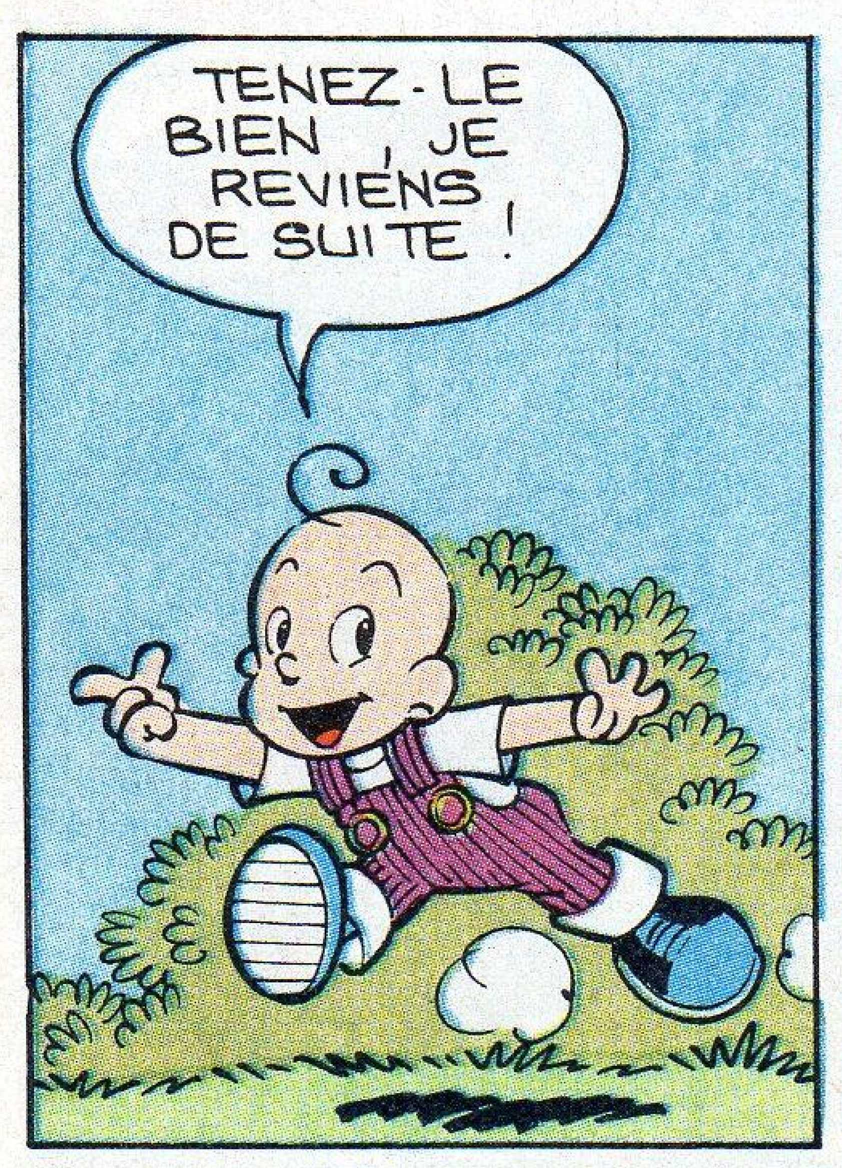

JE VOUS LAISSE ! CETTE HISTOIRE NE ME REGARDE PAS...

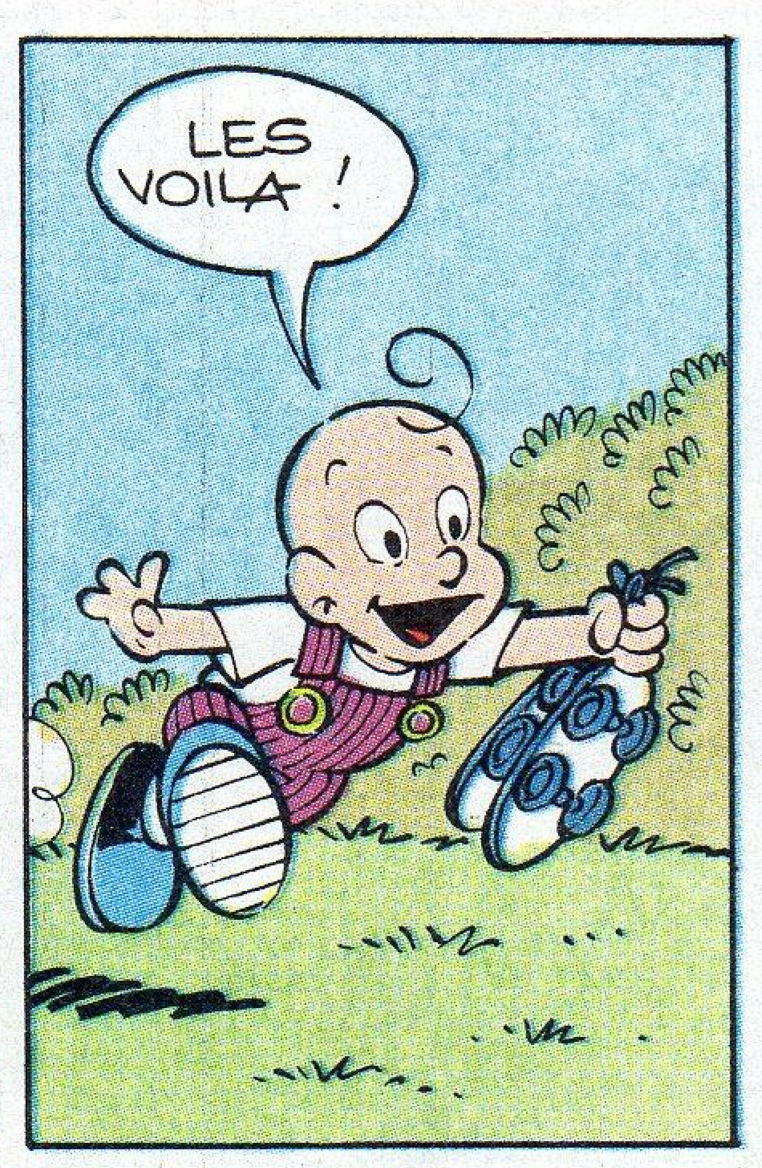

S'IL VOUS PLAÎT ! NE M'ABANDONNEZ PAS !


PAS L'ABANDONNER ?... APRÈS TOUT, POURQUOI PAS ?...

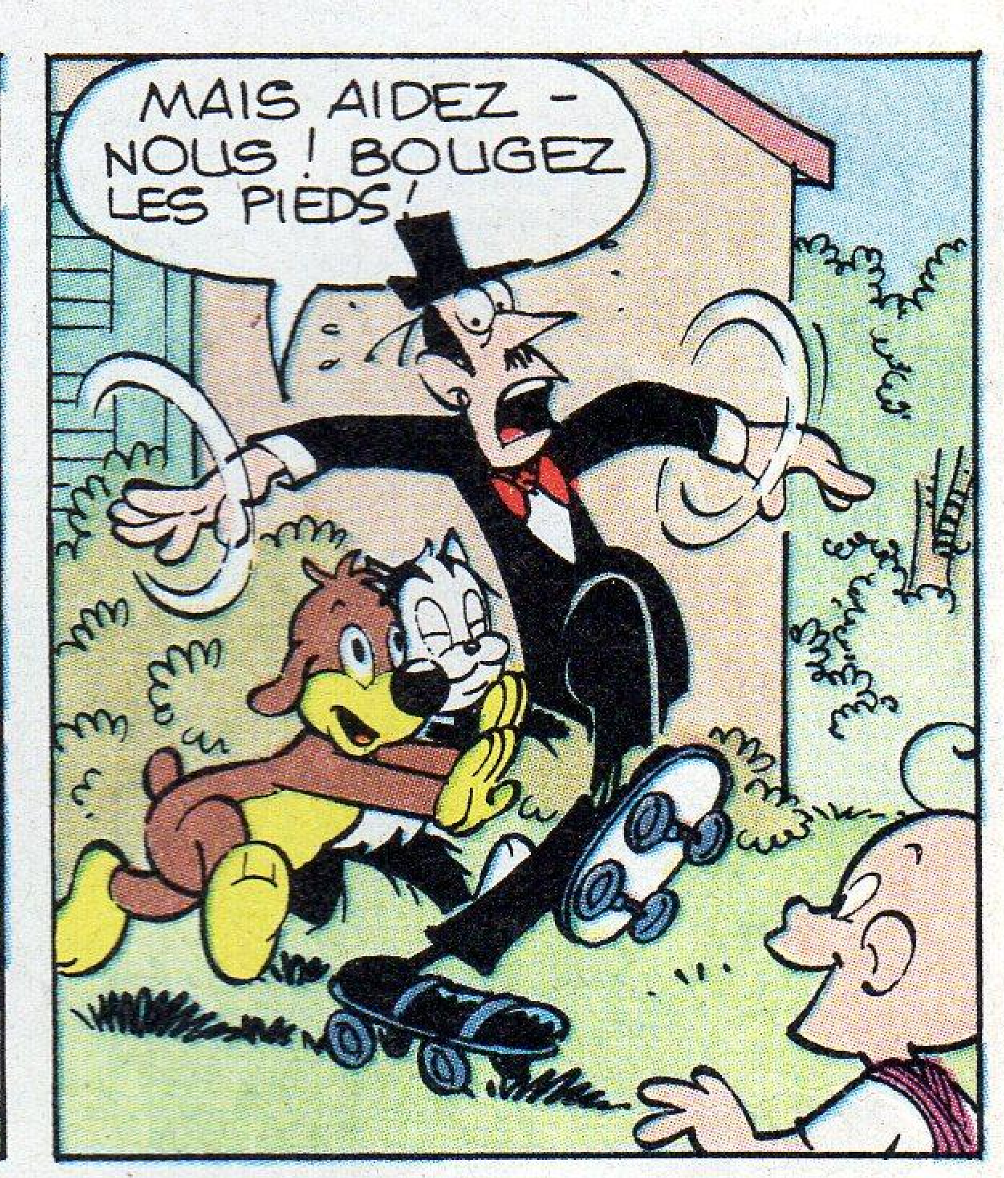

VOUS PERMETTEZ ?
BIEN SÛR ! QUAND Y'EN A POUR DEUX...

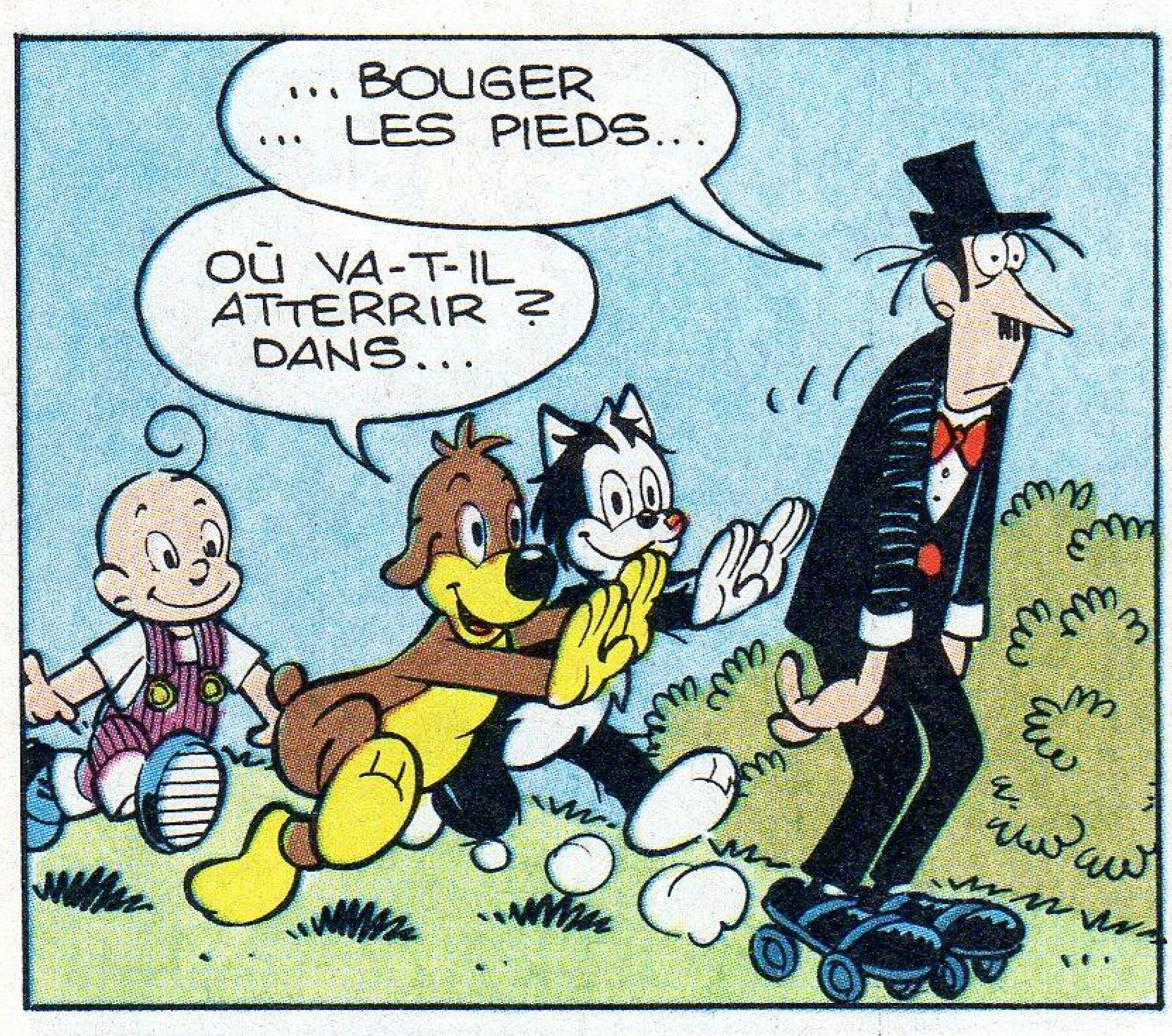

ALORS, JE VAIS VOUS AIDER...
L'ENNUI, C'EST QU'IL EST MOU...


TENEZ-LE BIEN, JE REVIENS DE SUITE !

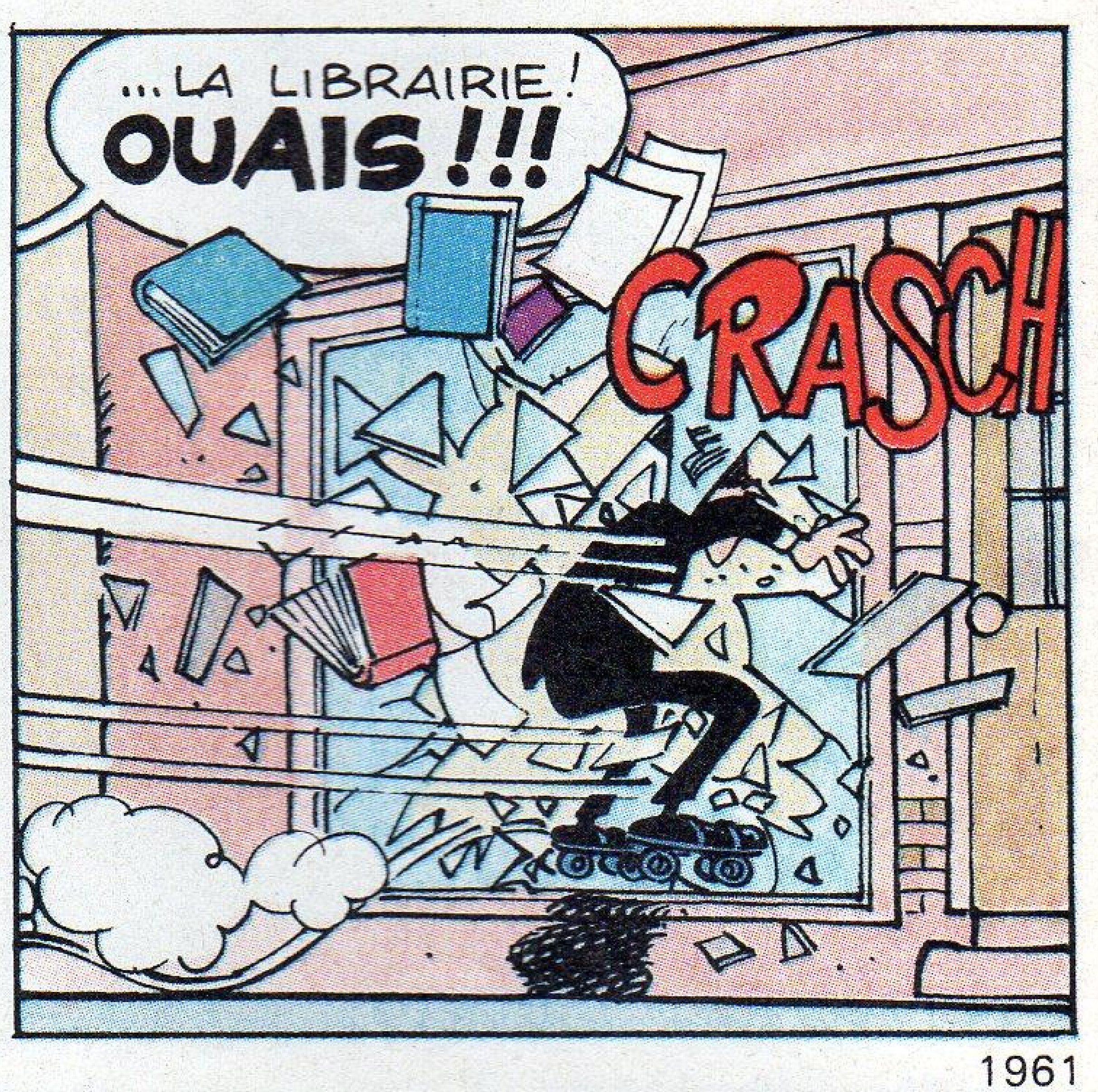

LES VOILA !


FAUT TOUT LUI FAIRE !
ÇA VA MARCHER ... COMME SUR DES ROULETTES !

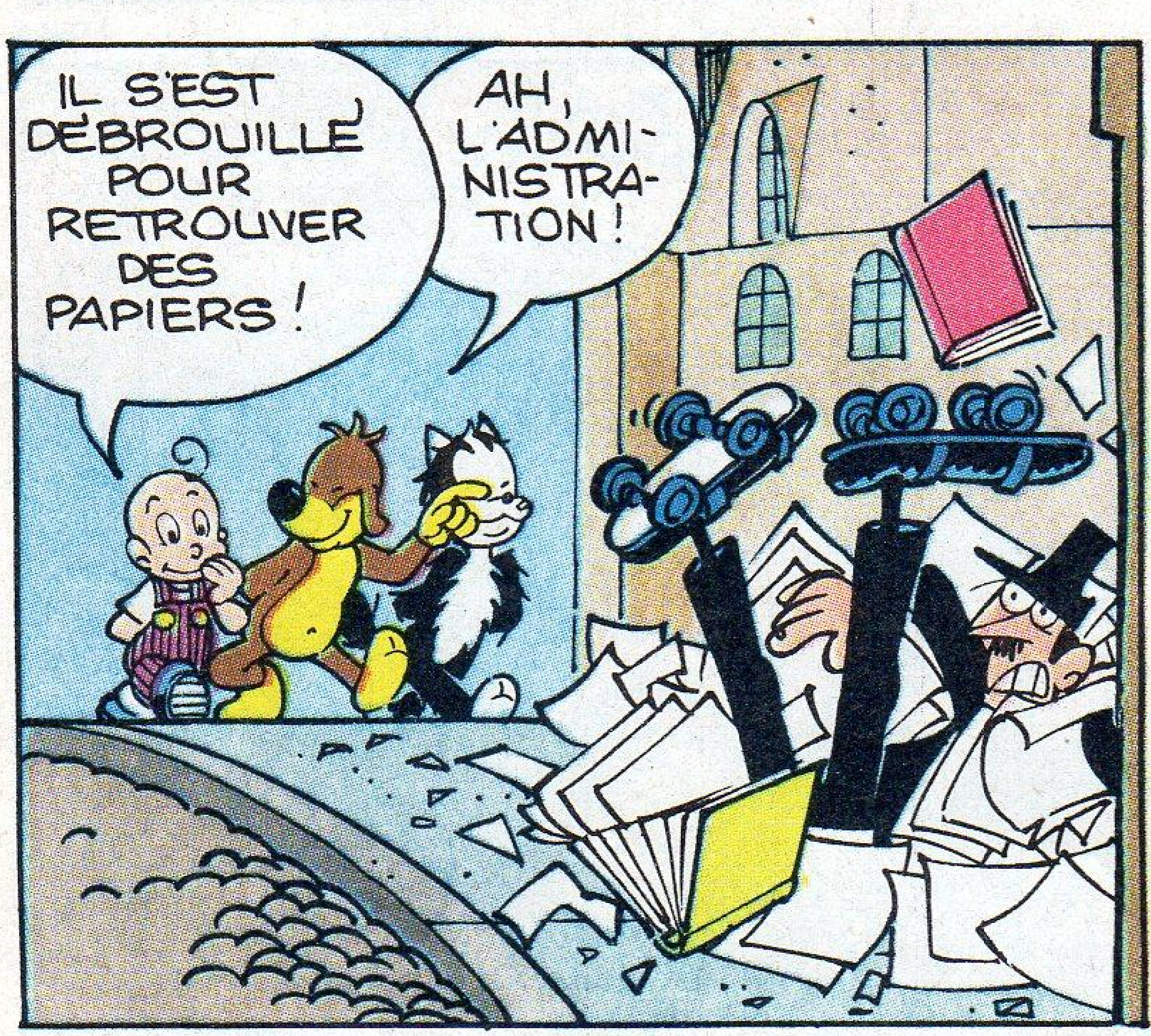

MAIS AIDEZ-NOUS ! BOUGEZ LES PIEDS !


... BOUGER ... LES PIEDS...
OÙ VA-T-IL ATTERRIR ? DANS...


... LE MUR ? LA BOULANGERIE ?

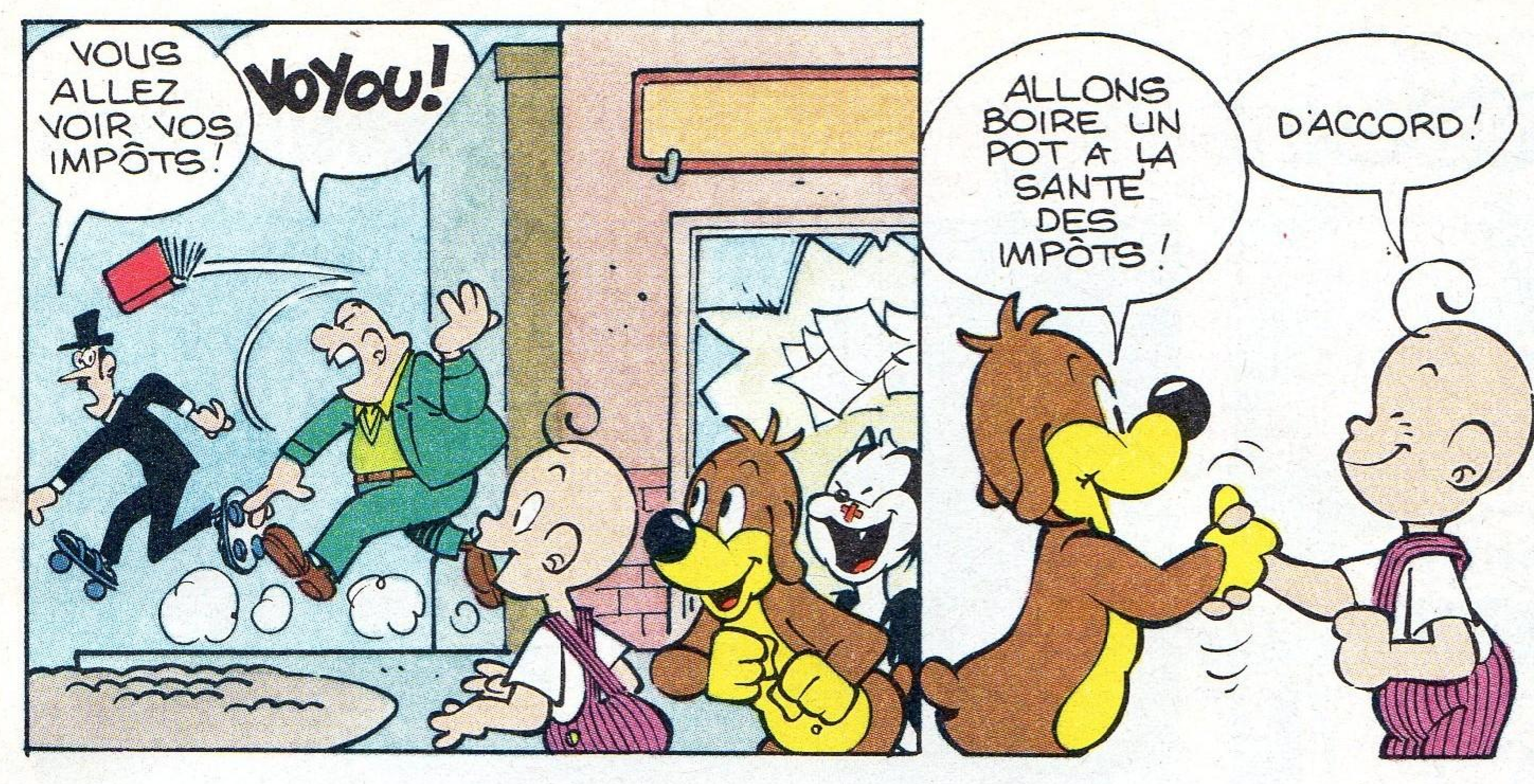

... LA LIBRAIRIE !
OUAIS !!!
CRASCH

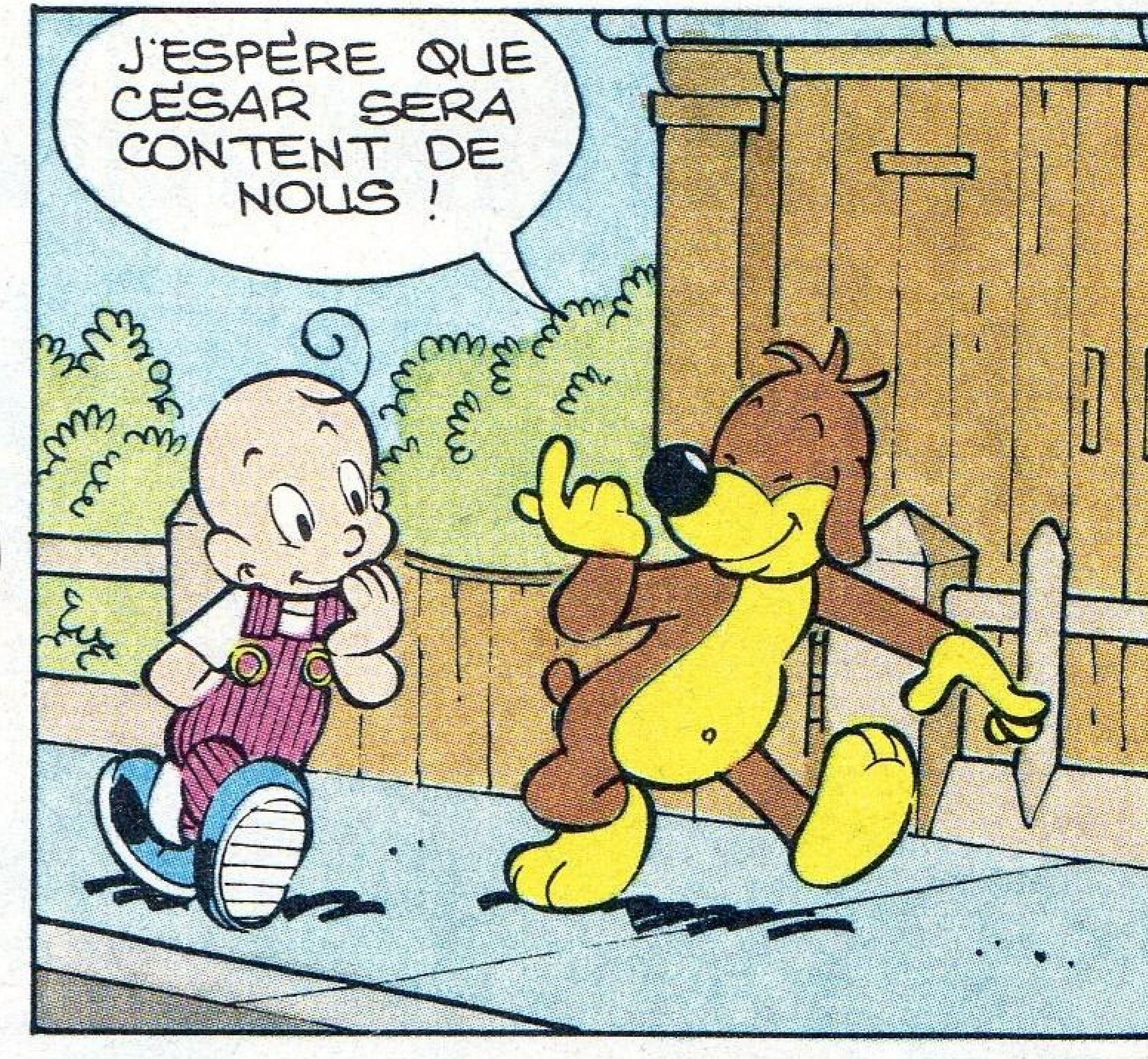
1961


IL S'EST DÉBROUILLÉ POUR RETROUVER DES PAPIERS !
AH, L'ADMINISTRATION !


FAUT PAS VOUS EN FAIRE !
LAISSEZ-MOI !
ON A ENCORE PLEIN D'IDÉES DE JEUX !
À LA PROCHAINE ! ET MERCI !


MA VITRINE ! A VOTRE ÂGE ! VOUS ALLEZ ME LA PAYER !
3

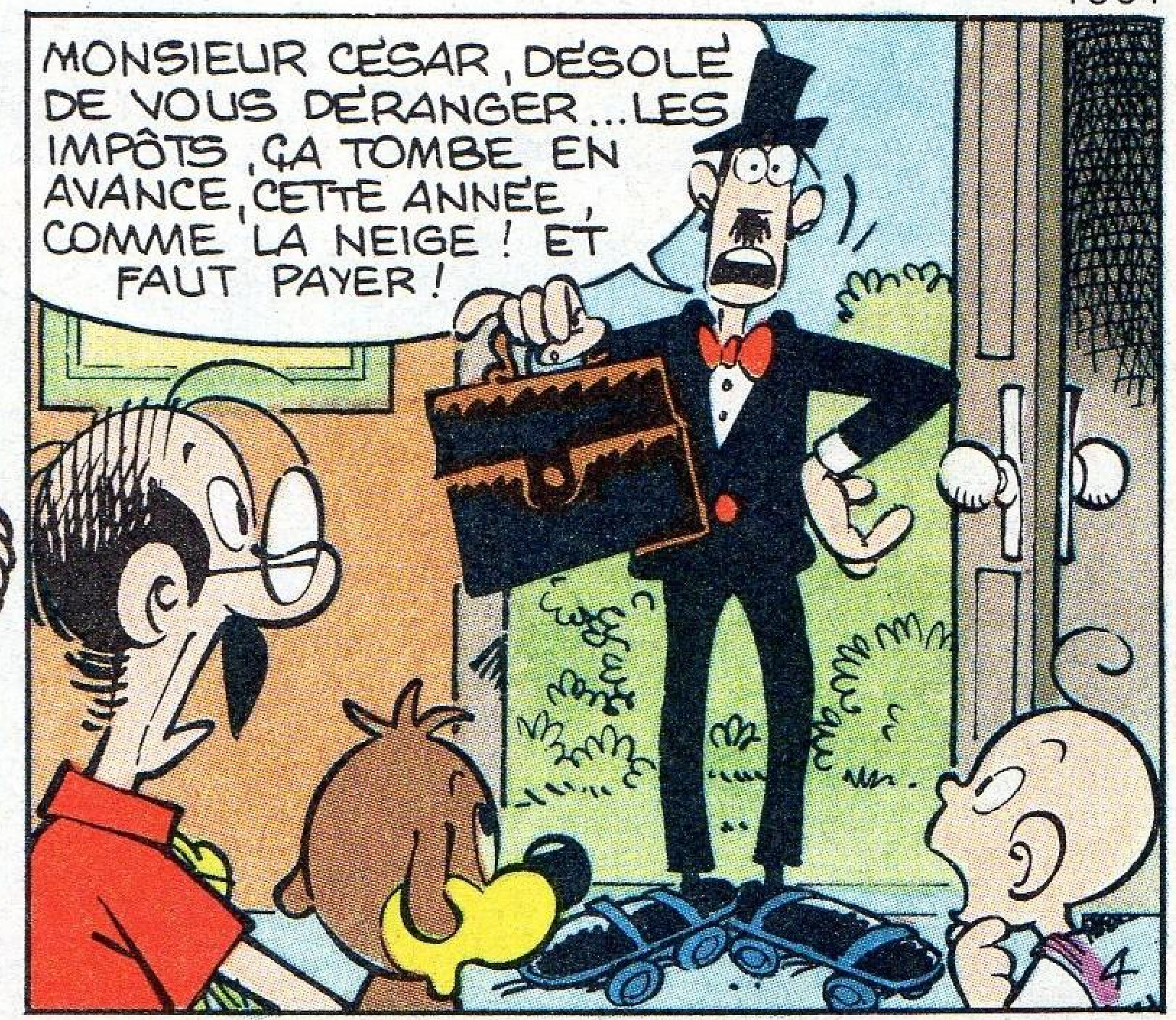




1961







52 NUMÉROS POUR 336F AU LIEU DE 416F, C'EST SUPER !

ÉCONOMISE 80F EN T'ABONNANT AU NOUVEAU PIF

SOIT 10 NUMÉROS GRATUITS

TU RECEVRAS EN PLUS UN CADEAU MYSTERE !

BULLETIN D'ABONNEMENT AU NOUVEAU PIF 83 05 01

NOM ______ PRENOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19..

FRANCE EXCLUSIVEMENT :
10 ☐ 1 an (52 numéros) : 336 F
11 ☐ 6 mois (26 numéros) : 176 F
12 ☐ 3 mois (13 numéros) : 96 F
ETRANGER :
☐ 1 an (52 numéros) : 450 F
☐ 6 mois (26 numéros) : 250 F

J'établis mon règlement **à l'ordre de BRED/VAILLANT** et non pas SERP

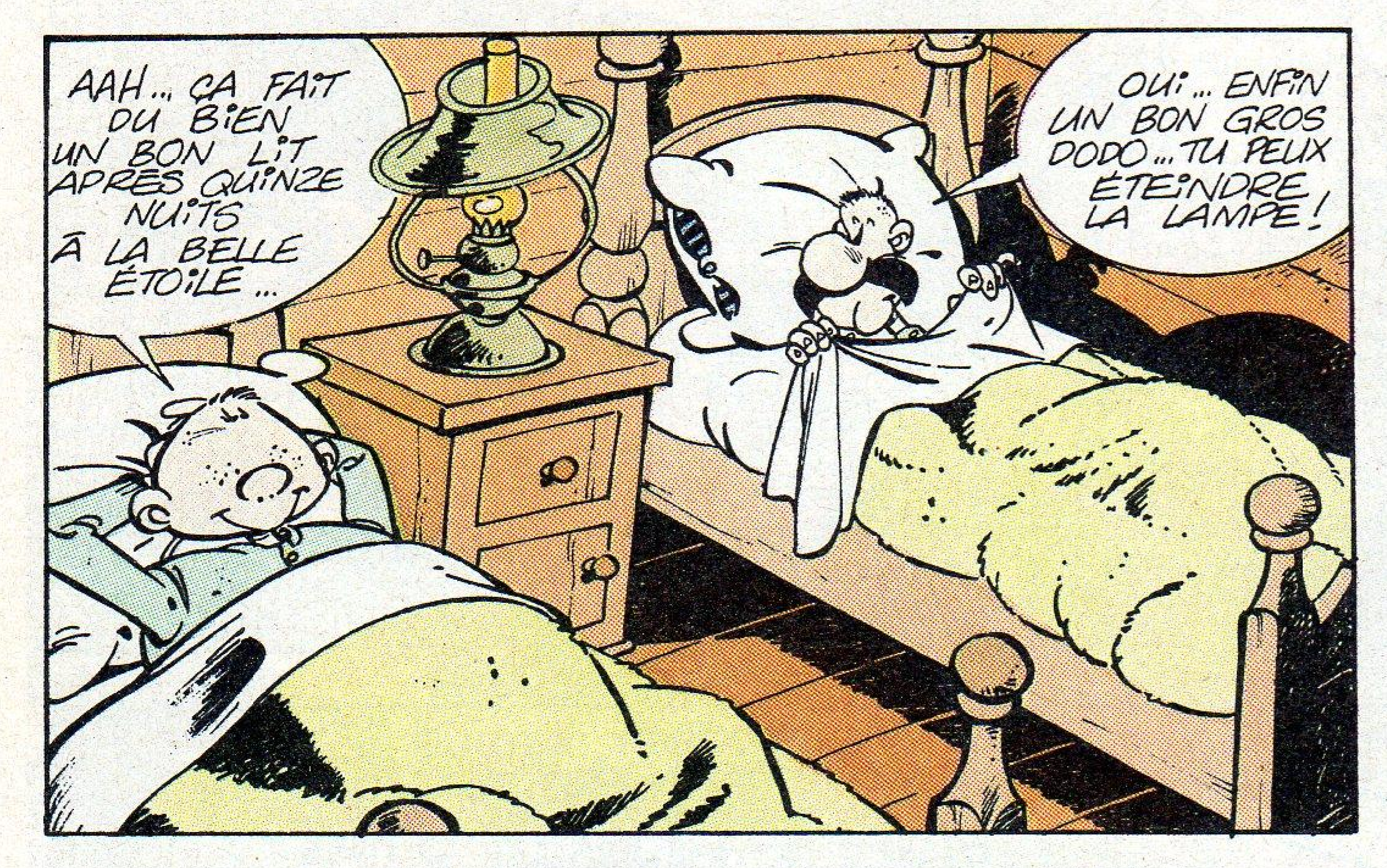
J'adresse ce bon et le règlement à SERP
Gestion Abonnement PIF
BOITE POSTALE 25
93101 MONTREUIL CEDEX

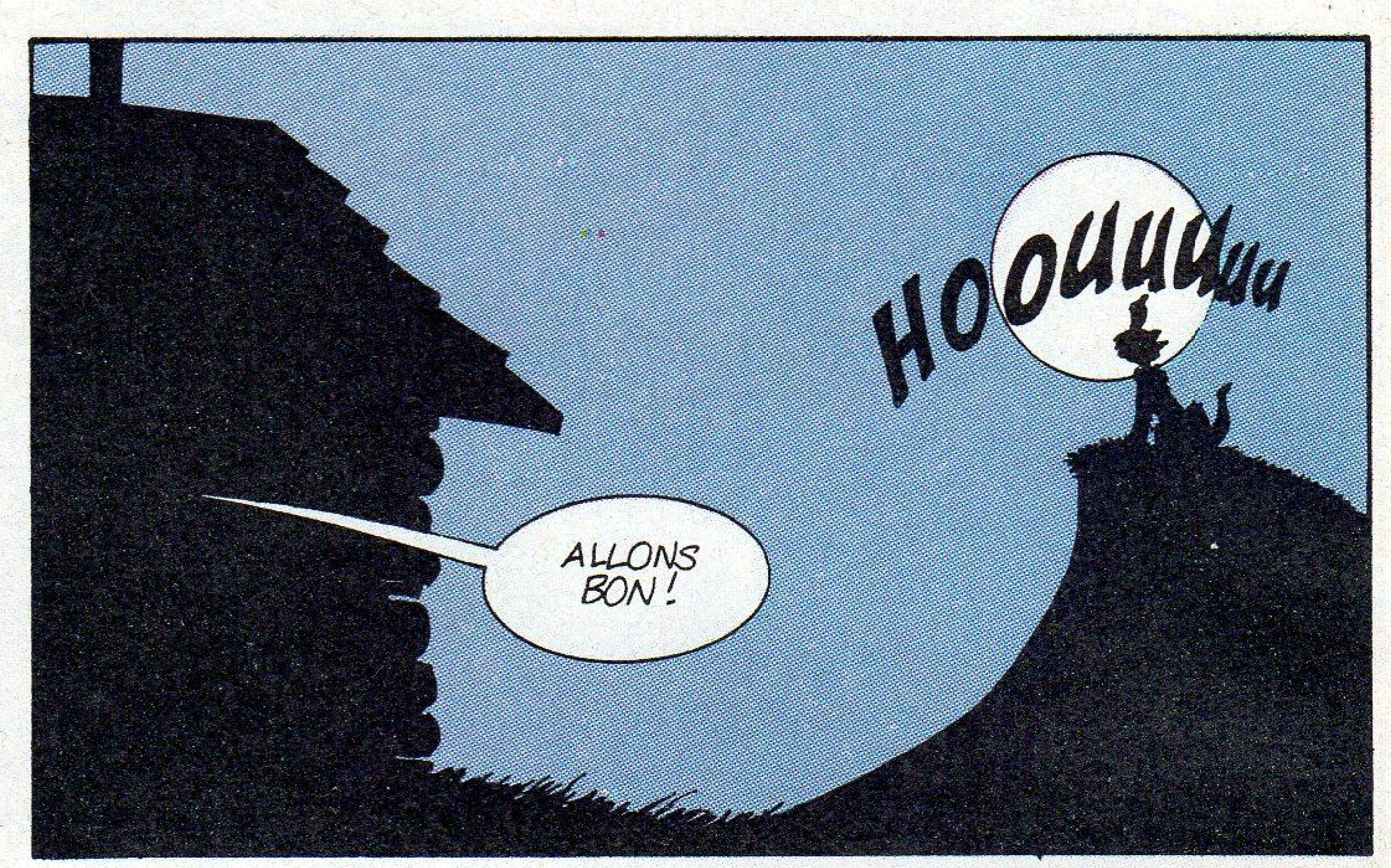
Offre valable jusqu'au 31. 3 .83.

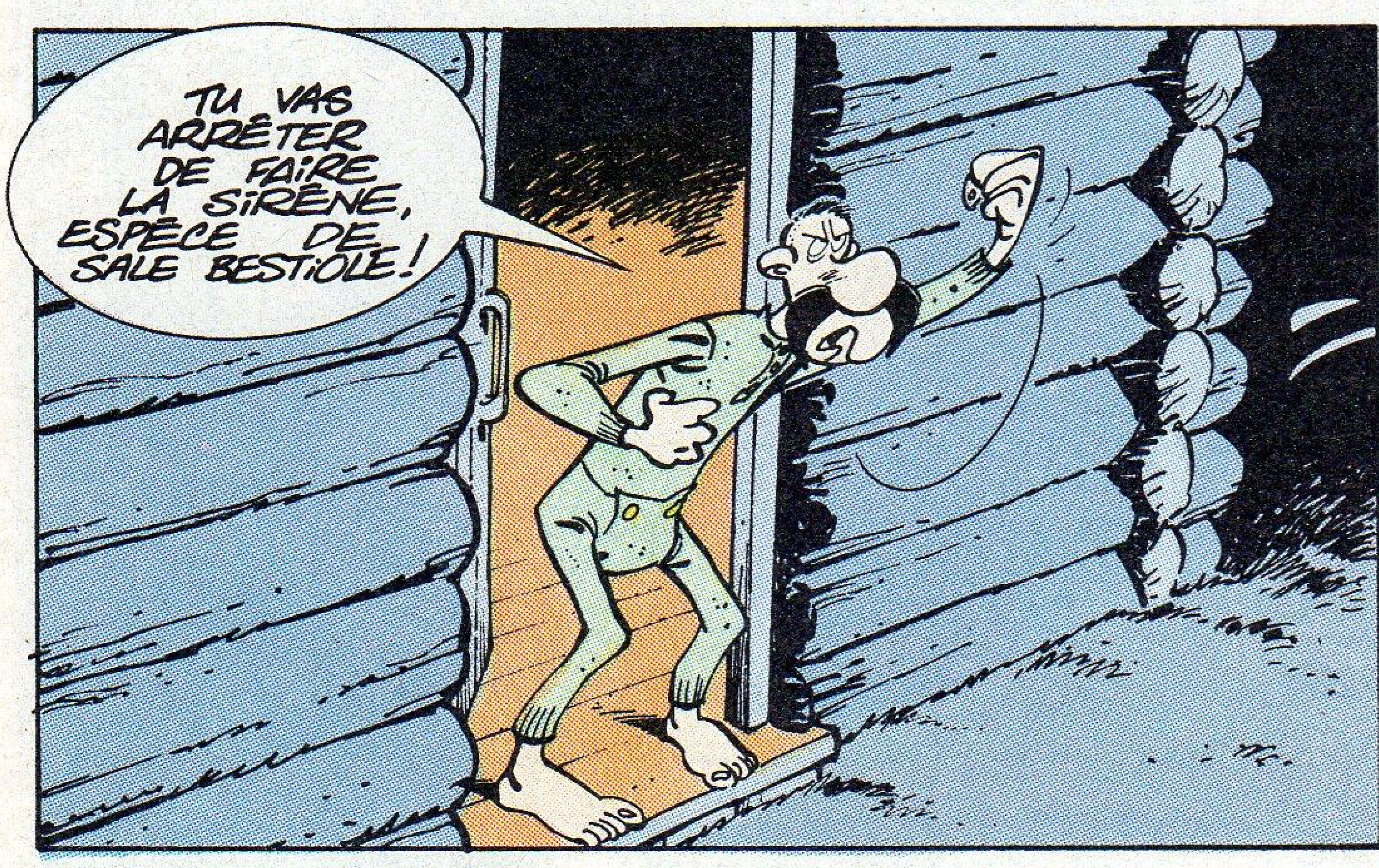
Pour toute correspondance 16 (1) 287-97-40 p. 28.

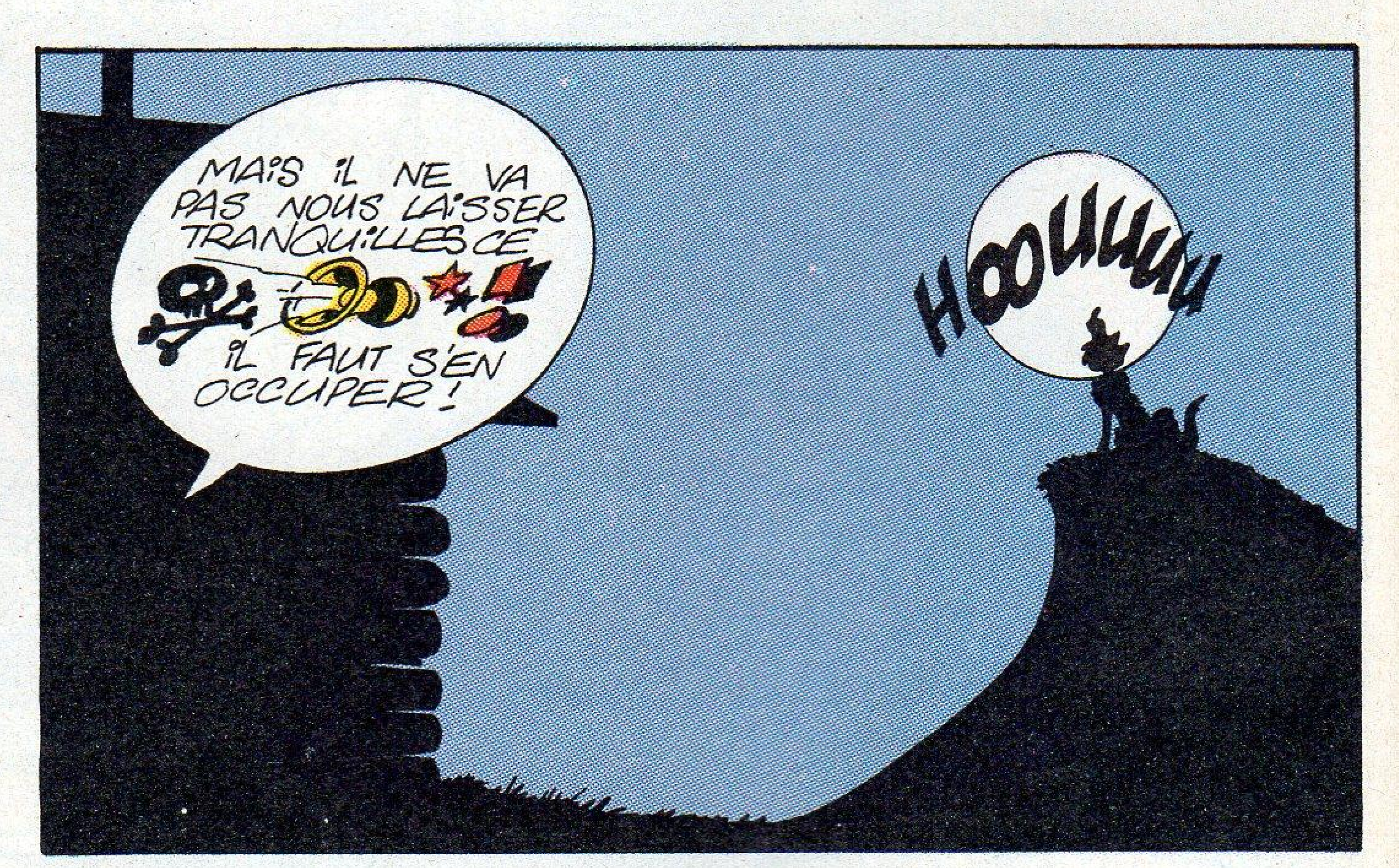
SMITH et WESSON

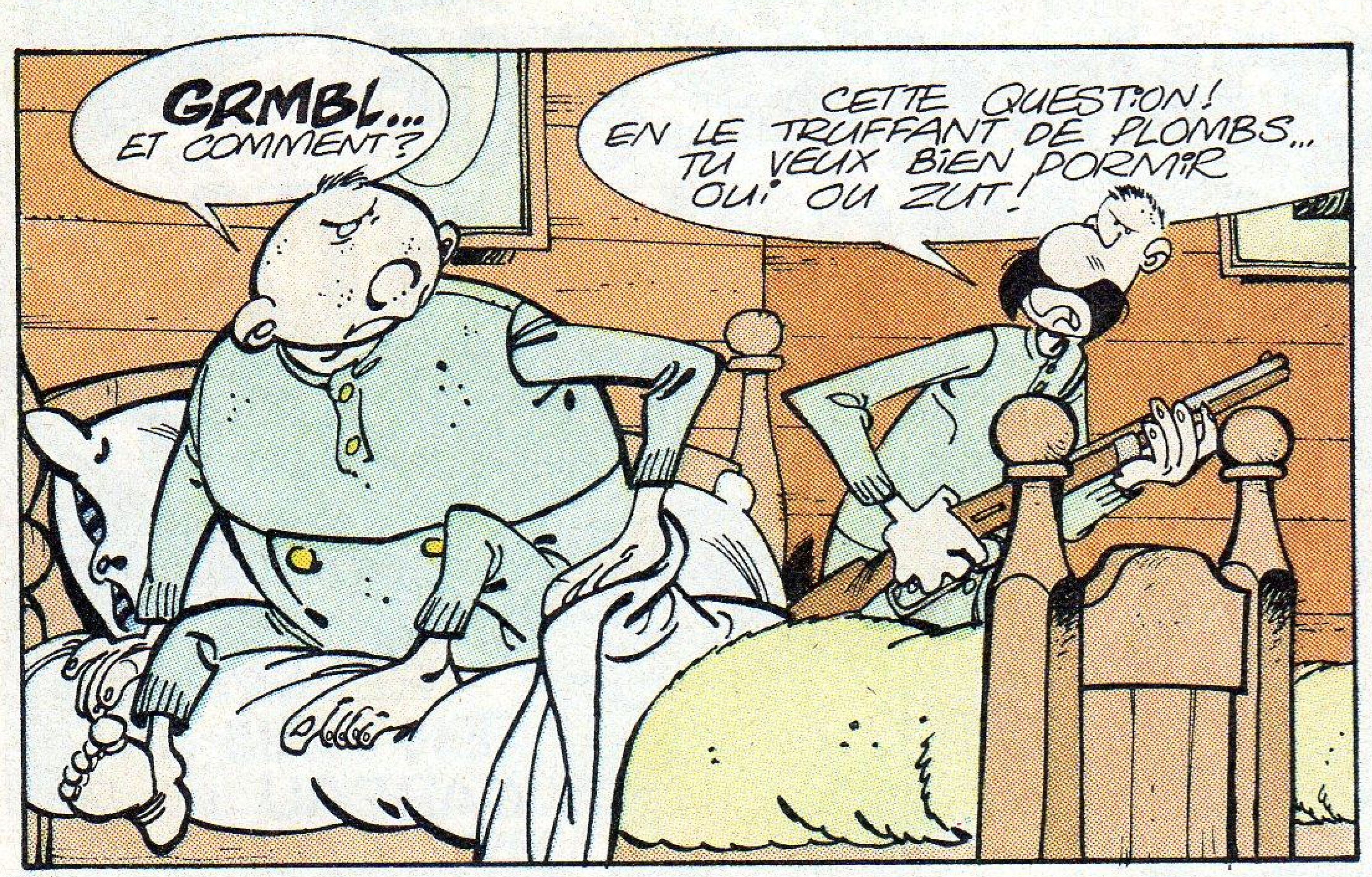
A la belle étoile

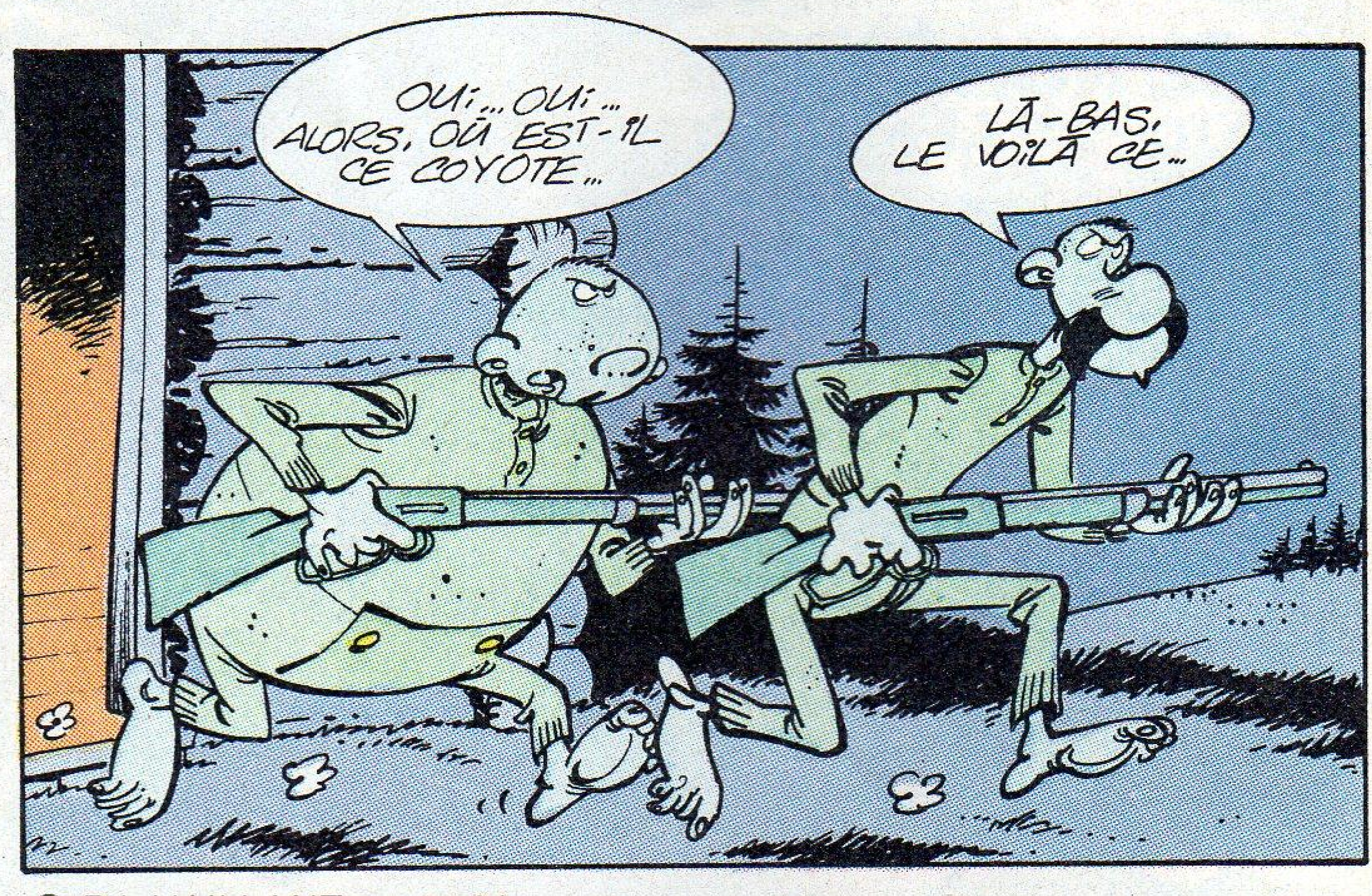




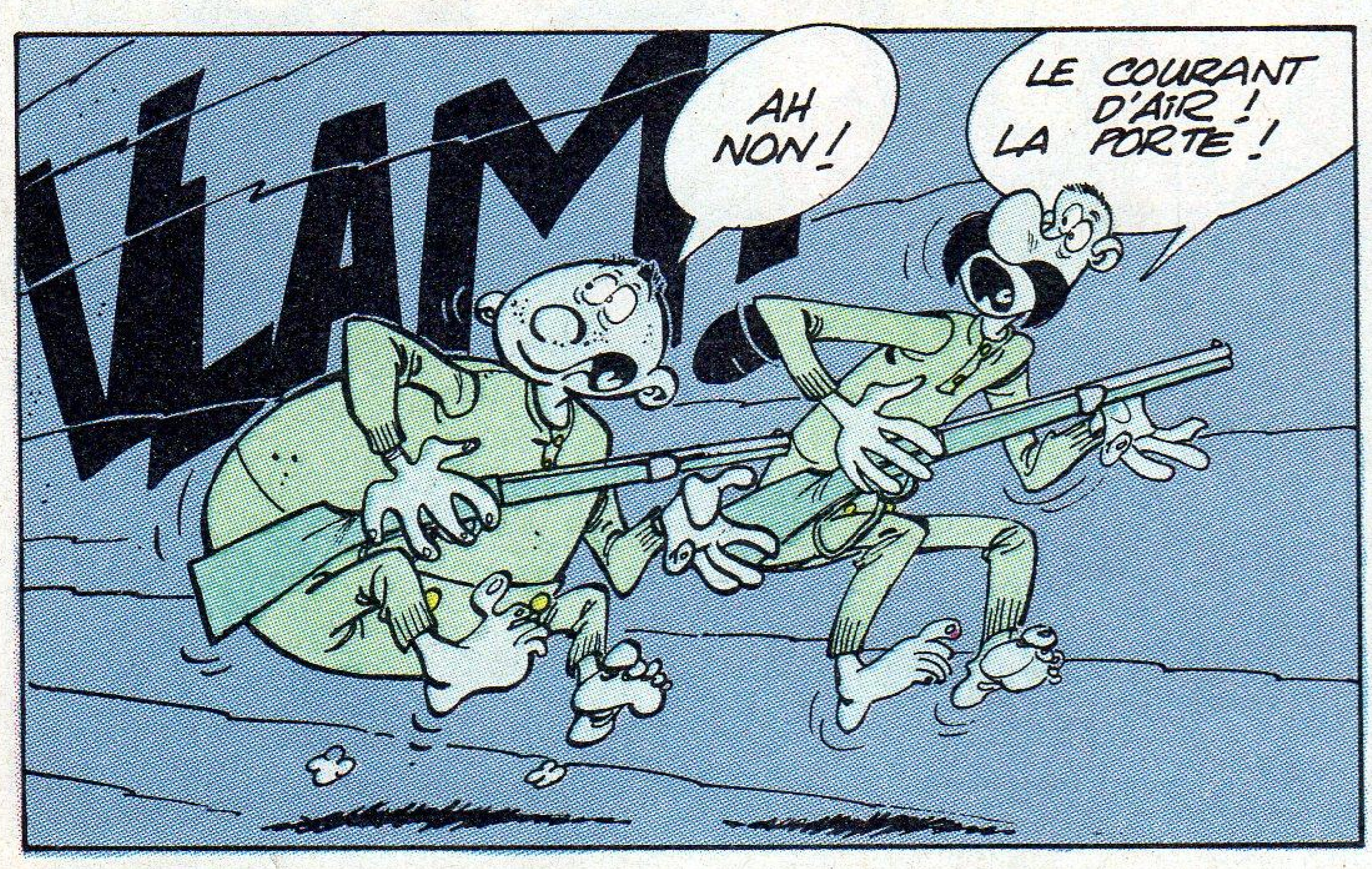


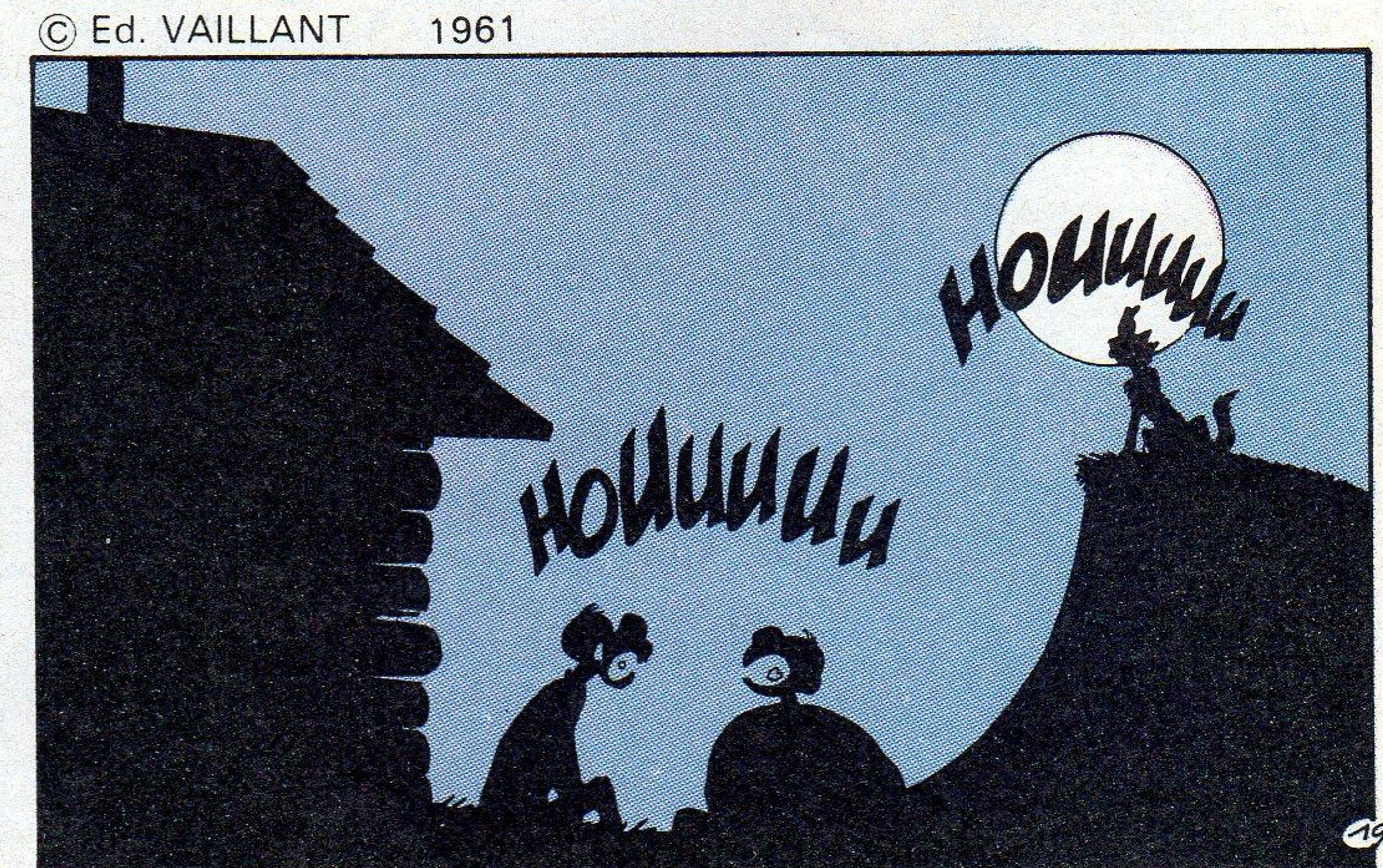




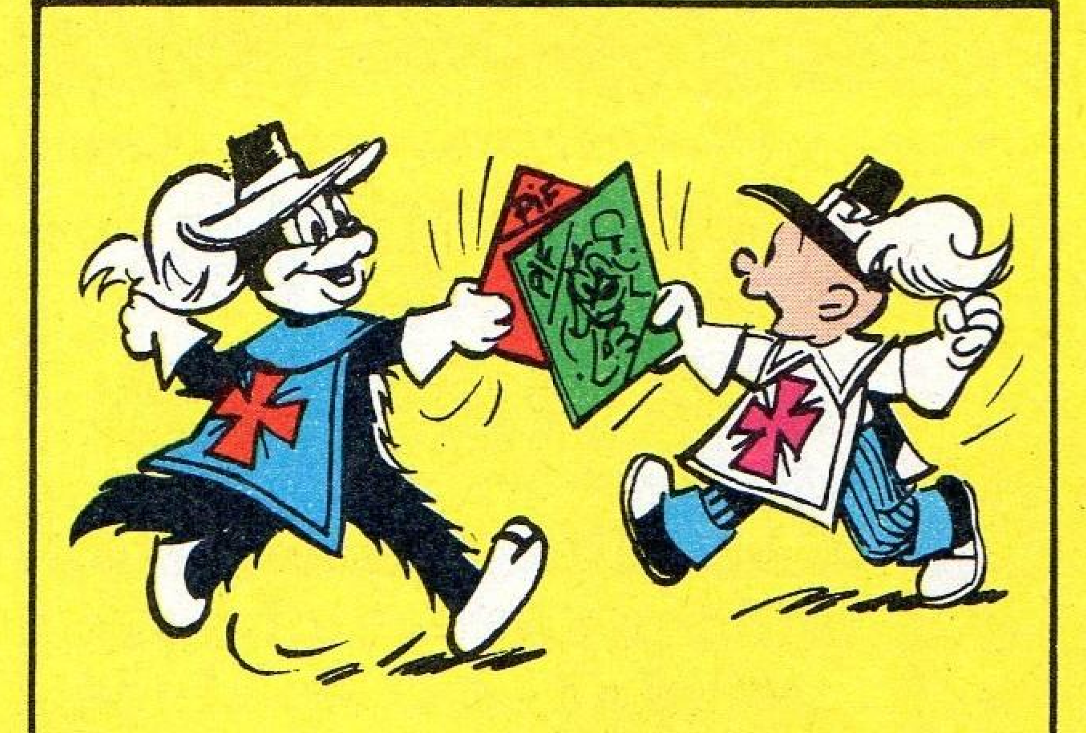


© Ed. VAILLANT 1961

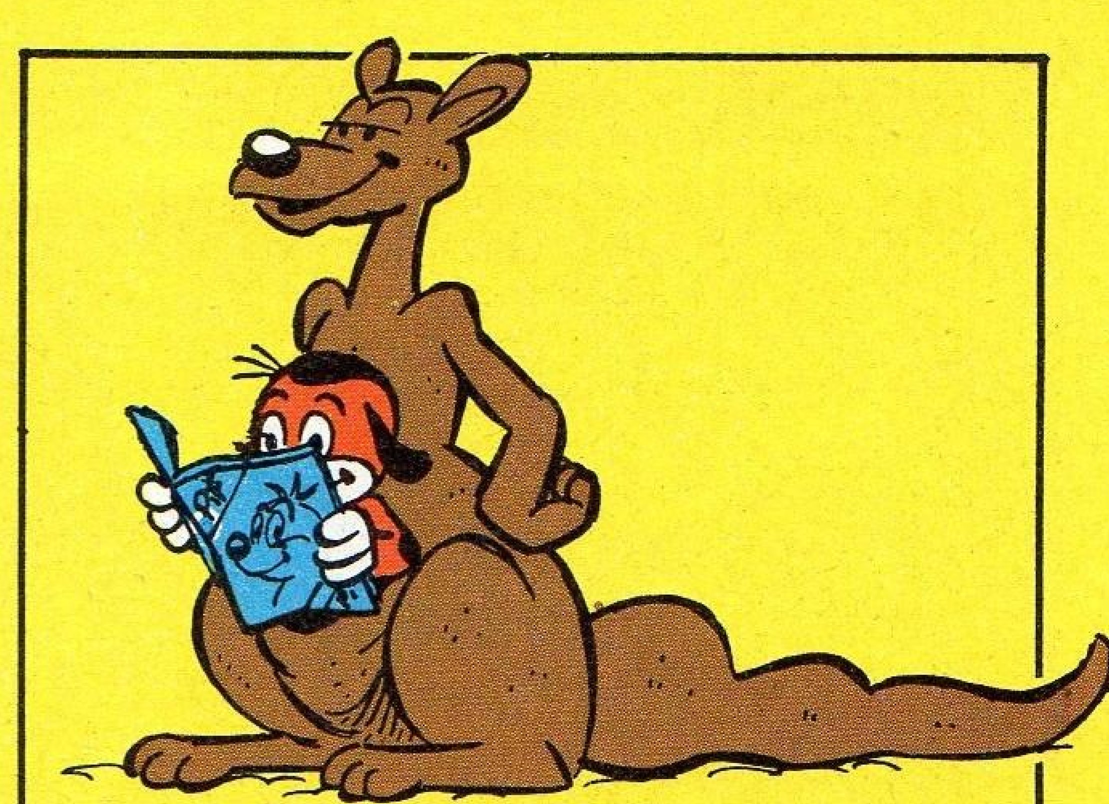




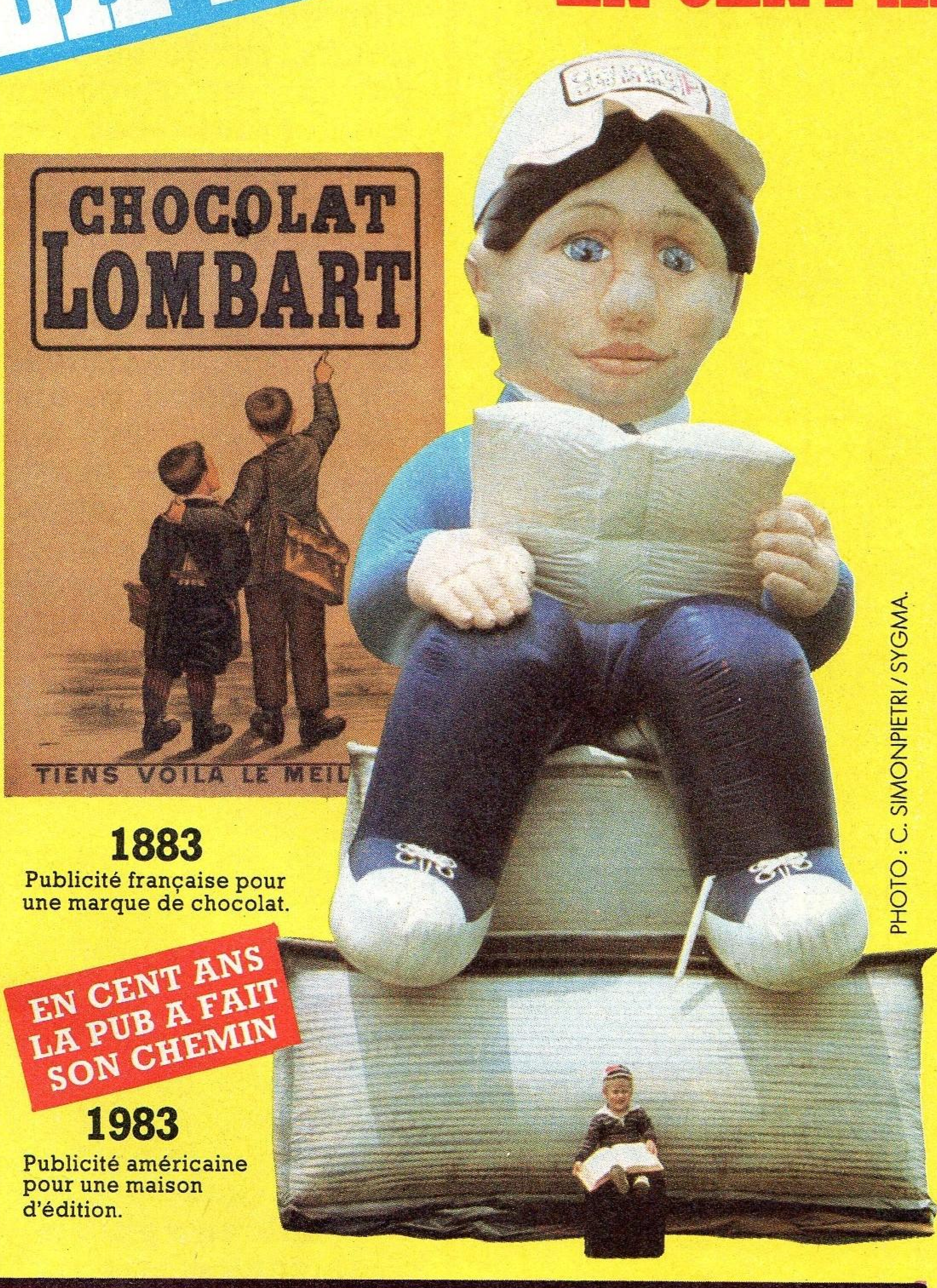
SCENARIO: F. CORTEGGIANI, DESSINS: P. TRANCHAND.


Le journal des fines lames.

LE PETIT
Pif
"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10


Un journal à lire n'importe où.

LA PUB : EN CENT ANS ELLE A BIEN CHANGÉ !



1883
Publicité française pour une marque de chocolat.

EN CENT ANS LA PUB A FAIT SON CHEMIN

1983
Publicité américaine pour une maison d'édition.

La "pub" nous informe quelquefois, nous fait acheter souvent, et nous fait rire de plus en plus... Trouvant mille et un visages nouveaux pour rester jeune, la "pub" est pourtant une vieille dame qui n'est pas tombée de la dernière pluie.

DÉJÀ, À ROME...

Les premières traces de la "pub" commerciale apparaissent dès l'Antiquité romaine avec les jeux du cirque. On a recours à l'époque à toutes sortes d'astuces pour attirer les foules aux arènes : cela va de la criée publique à l'accostage pur et simple du passant.

LA PUB AU CHÂTEAU

Au Moyen Âge, la publicité est faite par les trouvères et les troubadours qui vont de château en château. Ils chantent, par exemple, les mérites des seigneurs – on peut appeler ça de la "pub" personnelle !

LES GRANDES DATES

1482. Impression de la première affiche. Elle annonce une cérémonie à la cathédrale Notre-Dame de Paris.

1631. Les journaux commencent à proposer des adresses diverses de commerçants ou d'artisans.

1751. Les petites annonces s'étendent aux maisons à vendre et à louer.
1772. La toute première affiche vantant les mérites d'un produit : un parapluie...
1880. Apparition des premières agences de publicité.
1900. Méliès invente le film publicitaire.
1950. L'âge d'or de la radio : RTL, RMC et Radio-Andorre diffusent leurs messages publicitaires à neuf millions d'auditeurs français.
1er octobre 1968. Premier spot publicitaire à la télé.

BREF...

En collant à la roue du développement industriel, la "pub" a grossi, grossi... Il y a aujourd'hui 2000 agences de publicité en France qui travaillent pour les murs, la presse, la télé, la radio, le cinéma, ou le simple prospectus. Même si on est loin de tout gober, on l'aime notre "pub", et on s'imagine avec effroi ce que serait un monde où on ne se lèverait plus la nuit pour une crème au chocolat, où les gâteaux salés ne voleraient plus et où on accepterait d'échanger notre baril de lessive préférée contre deux barils d'une lessive venue d'ailleurs. Alors, longue vie la "pub" ! Et si un jour tu deviens trop grosse, on te le dira aussi !

LA BULLE DE PIF

AU BEAU MILIEU DE CE NUMÉRO, VOUS TROUVEZ AUJOURD'HUI *LES AVENTURES D'YVAIN*. FOI DE PIF, JE VOUS ASSURE QUE C'EST LÀ UN ÉVÈNEMENT ! PENSEZ DONC : CHAQUE SEMAINE, UNE HISTOIRE D'YVAIN, UNE HISTOIRE À FAIRE RÊVER... BEAUX DAMOISEAUX, GENTES DAMOISELLES – COMME ON DISAIT EN CE TEMPS-LÀ – YVAIN LE CHEVALIER VA VOUS ENTRAÎNER DANS UN MONDE DE MERVEILLES ET D'ENCHANTEMENTS !

FLIPPER STORY FLIPPER...

Je suis un passionné de flipper, et je voudrais savoir quand il a été inventé et par qui ?
Yvan Descamps (Montigny-les-Cormeilles).



Quelques étapes furent nécessaires avant d'en arriver au flipper que tu connais.

LE RESSORT

Vers 1929, un journaliste américain du nom de John Sloan constata que le concierge d'un immeuble voisin du sien s'entraînait sur un billard anglais qu'il avait bricolé. Le joueur propulsait les billes sur le plateau au moyen d'un ressort. Sloan proposa cette idée à un constructeur de jeux qui la commercialisa sous le nom de *Whoppee*.

LA VITRE

En 1931, un certain Richard T. Moloney (toujours un américain), épaulé par deux amis, se lança dans la fabrication du *Ballyhoo.* Il s'agissait du plateau incliné d'un billard doté de onze trous et recouvert d'une vitre. Un ressort muni d'un percuteur permettait de mettre en jeu sept billes de verre. En quelques mois, 50 000 exemplaires du *Ballyhoo* furent vendus. Ce jeu connut par la suite de nombreuses modifications...

L'ÉLECTRICITÉ

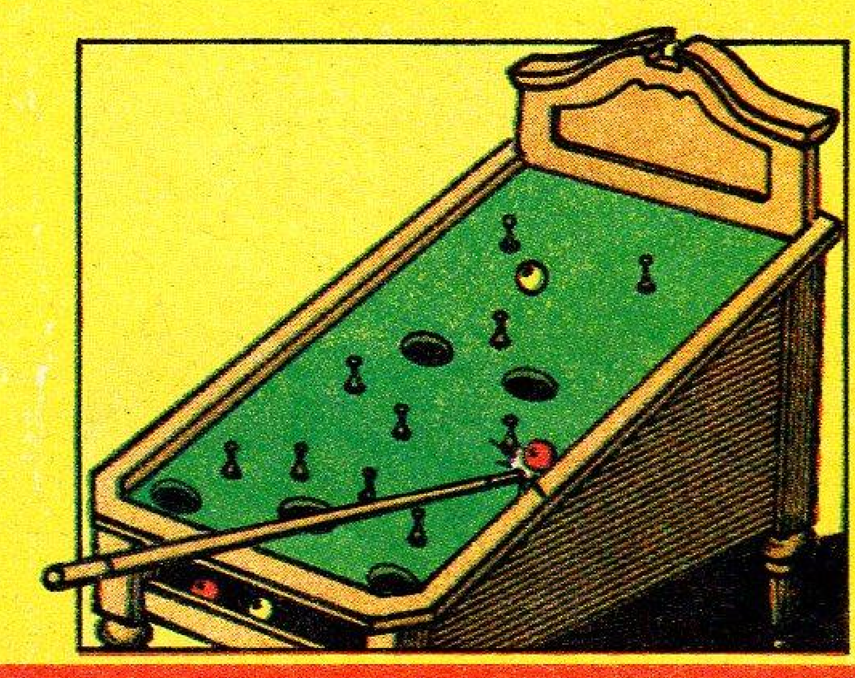
C'est à Samuel Gensberg, un polonais émigré aux U.S.A., qu'on doit le premier billard électrique digne de ce nom (vers 1938). Le *Beamlight* dut notamment son succès au fait qu'il était composé d'ampoules aux couleurs étonnantes. Gensberg conserva très longtemps le secret de ces ampoules. Elles n'étaient, en fait, que des capsules de gélatine colorée initialement prévues comme médicaments à l'usage des chevaux !

ET LE MOT

Il fallut attendre 1947, pour que le mot flipper apparaisse enfin sur le "Bermuda" de la *Chicago-coin company* et sur le "Humpty-Dumpty" de *Gottlieb* - machines qui permettaient aux joueurs de contrôler et de renvoyer les billes.

LE BILLARD ANGLAIS

Le billard anglais, ou "bagatelle", consistait en une planche inclinée piquée de clous de cuivre destinés à dévier des billes de verre que l'on poussait à l'aide d'une queue en bois.



LE PIFO-FARCEUR

Cher Pif. Bonne fête, puisque c'est chaque semaine ta fête ! Je t'écris pour te dire que je possède actuellement 128 gadgets en parfait état de marche. Et à chaque fois qu'il y a des invités, je ne manque jamais l'occasion de leur faire des farces, car je suis un pifo-farceur. Avec ton briquet anti-tabac, les cigarettes ont volé comme si elles avaient des ailes !
P. Marchand (Orgeval).

A tous ceux qui, comme toi, se découvrent une vocation de "pifo-farceur", j'annonce que la farce sera mon cheval de bataille ces prochaines semaines. Le souffle de la "pifarce" fera trembler les "grisaillus" et les "tristus". Qu'on se le dise !

LA PIFO-TESTEUSE

Cher Pif. J'adore ton *Journal des jeux,* mais j'ai remarqué qu'il n'y a presque jamais de tests. Je suis sûre que de nombreux pifos aimeraient, comme moi, qu'il y en ait plus souvent.
E. Antzoulatos (Boussois).

Tu n'es pas la seule à réclamer des tests. Le *Journal des jeux* n'a pas toujours la place de les accueillir, mais j'espère que tu auras apprécié le test : Es-tu fait pour l'aventure ? (*Petit Pif* n° 721). Il y en aura bientôt d'autres...

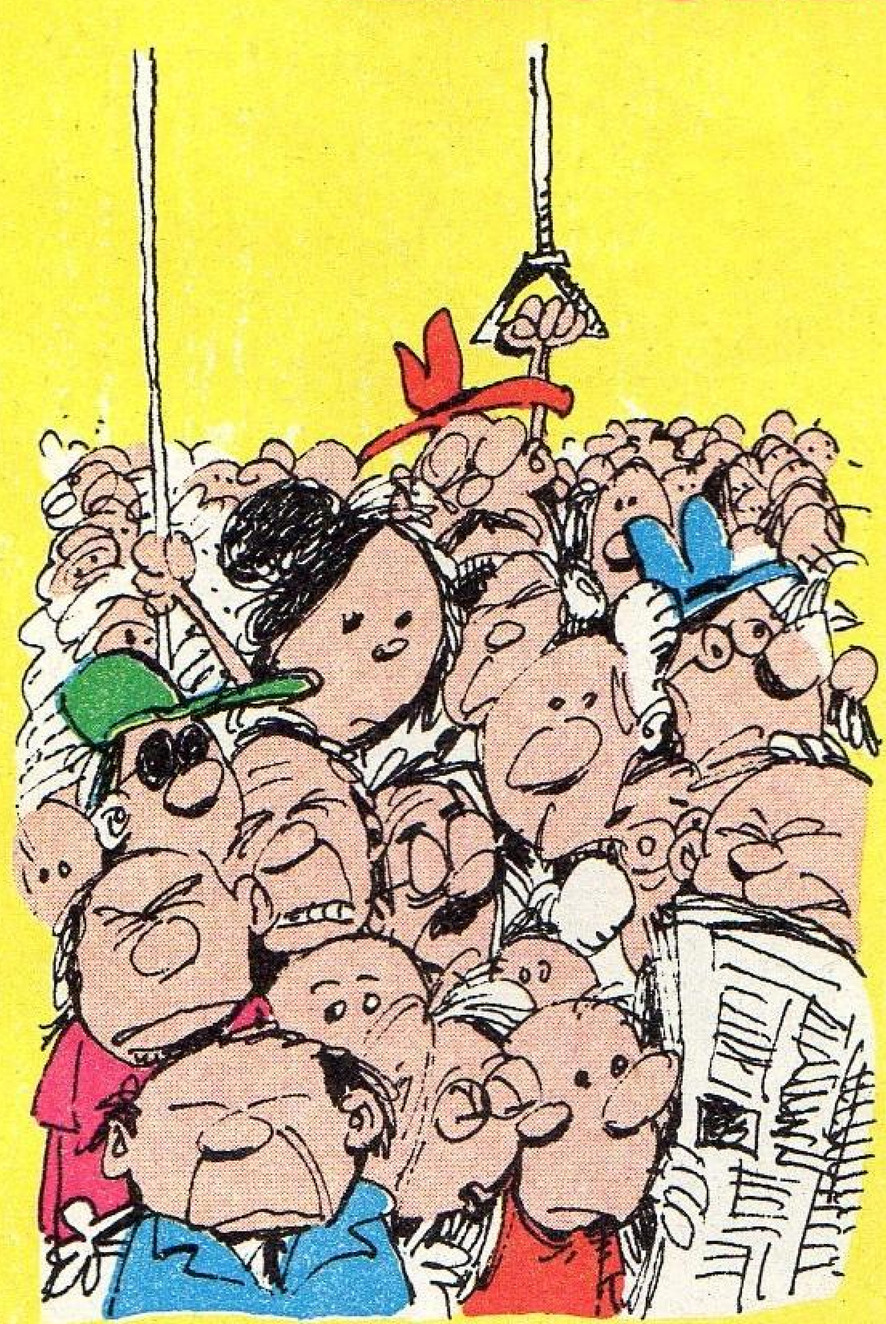
OÙ PATINER ?

Cher Pif. Ma copine et moi aimerions faire du patin à roulettes, mais dans un club. Comment peut-on faire ?
S. Dedieu (Salles-sur-Garonne).

Il existe de nombreux clubs de patins à roulettes en France, et peut-être y en a-t-il un non loin de chez toi. Pour tout renseignement, écrire ou téléphoner à la Fédération française de roller-skate, 4, av. des Champs, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 906.04.89.



ENCOMBRÉE !



Pif! Peux-tu me dire quelle est la ville la plus peuplée et son nombre d'habitants ?
Nicolas Bernard (Québec).

Si les villes de Tokyo au Japon et de Mexico au Mexique ont des populations dépassant les 8 millions et demi d'habitants, l'agglomération urbaine la plus peuplée et la plus dense est celle de Tokyo-Yokohama, avec une population de près de 30 millions d'habitants sur 2800 km^2 !

UN BATEAU AU FEU

J'ai entendu parler d'un bateau qui résiste au feu. Est-ce vrai ?
Lucien Renou (Nancy).

Vrai! Il s'agit d'un bateau de sauvetage, construit par un chantier néerlandais, qui peut supporter pendant dix minutes une température de 1200 °C. Ce bateau accueille 44 personnes et les 4 bouteilles d'oxygène nécessaires tant aux passagers qu'au moteur.



Aventurier,
Explorateur...
Protecteur d'une faune menacée... C'est...
COGAN
"L'homme des tropiques"
DANS 3 SEMAINES
Une nouvelle et super BD d'aventures exotiques

LE BLAIREAU

UN FAUX "PÈRE TRANQUILLE"

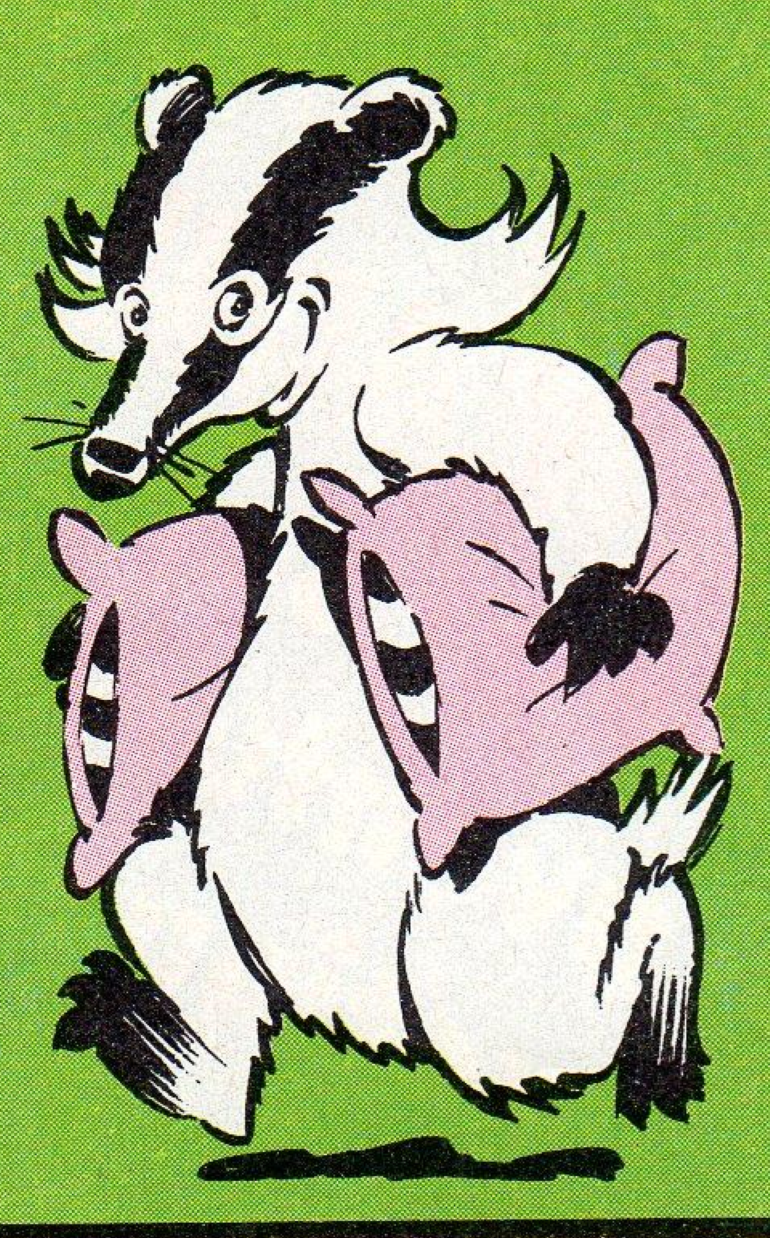
Proche cousin de la loutre, il ne lui ressemble guère. Lourd (15 à 20 kilos), massif, il a l'air d'un gros père peinard, avec sa tête blanche à bandes noires. Comme il marche l'amble (en déplaçant les deux pattes du même côté), il donne l'impression d'être pataud, maladroit. En fait, c'est une boule de muscles aux fortes pattes armées de griffes dangereuses, s'il est attaqué, et aux dents qui inspirent le respect. Nul ne lui cherche noise dans les sous-bois qu'il affectionne.



PHOTO : HANS REINHARD/BRUCE COLEMAN LIMITED

UN CÉLIBATAIRE BIEN INSTALLÉ

Il suit toujours les mêmes chemins, en étoile autour de son terrier. Il dort dans une pièce souterraine qu'il a soigneusement aménagée et d'où partent de nombreux couloirs compliqués vers les chemins de la surface. Il passe la journée dans sa chambre et y dort toute la saison froide.



CHASSE ET CUEILLETTE



PHOTO : RAPHO

Le blaireau digère à peu près tout. Ainsi, au fil des saisons, il se nourrit des racines trouvées quand il creuse, de miel (il ne craint pas les abeilles) ou de fruits. Quand l'occasion se présente, il ne dédaigne pas les rongeurs, ou même les oiseaux qui ne s'envolent pas assez vite.

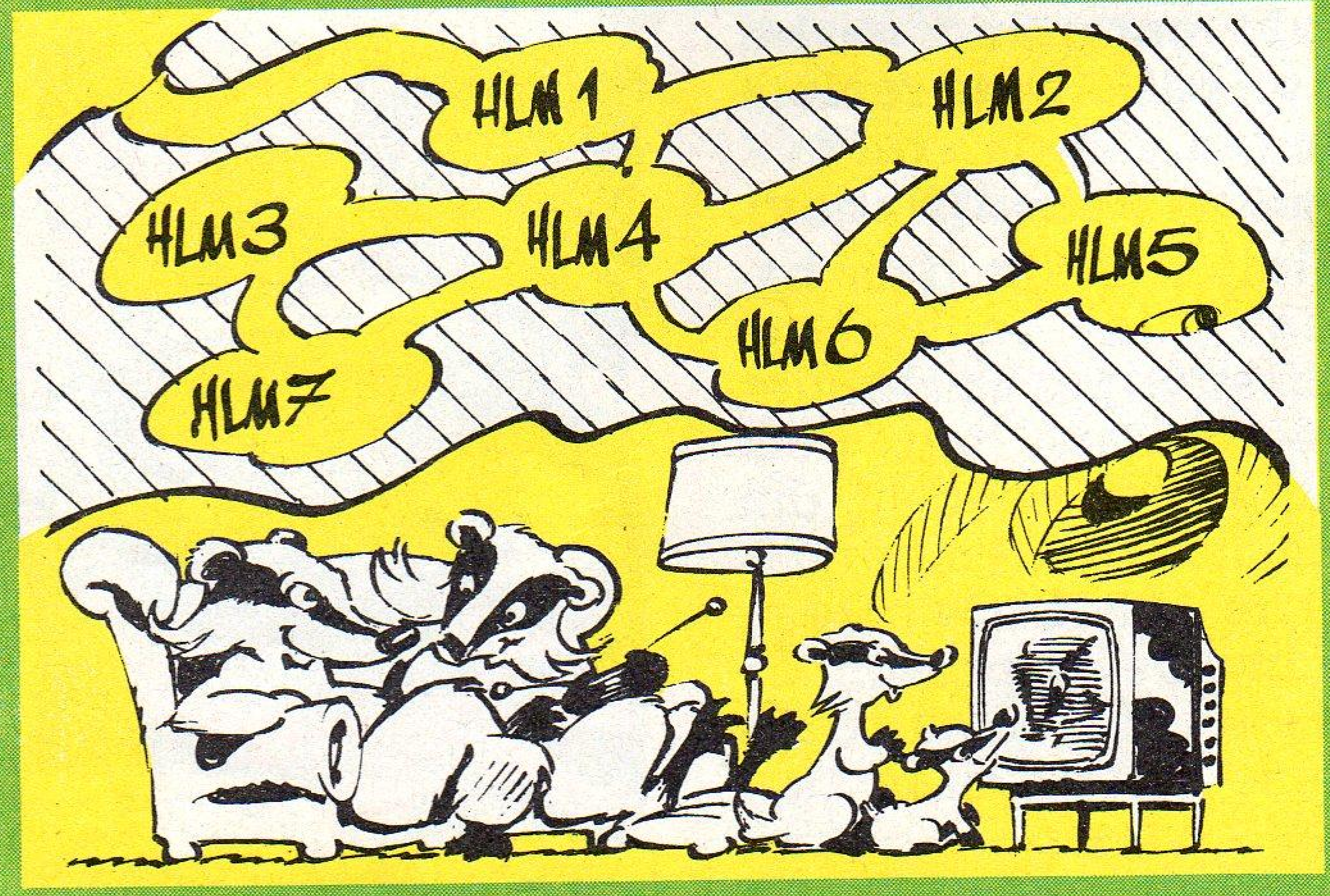
MANIAQUE DE LA PROPRETÉ

Maître blaireau passant le plus clair de son temps dans sa "chambre-salon", loin sous terre, s'occupe activement de son petit ménage. Il ne cesse d'entrer et sortir pour renouveler sa litière et nettoyer continuellement chambre et couloirs. Aussi, reconnaît-on facilement un terrier de blaireau, à sa propreté !



COUPLES ET COMMUNAUTÉS

Les blaireaux vivent seuls, sans avoir un sens du territoire bien marqué. A la saison des amours, ils élèvent les petits en couples, et il arrive ainsi que d'immenses terriers communiquants se constituent, chaque couple cohabitant en bonne intelligence avec ses voisins, dans ces "H.L.M. souterraines" !



LE BON VIEUX VERRE RETOURNÉ

de P. Fret (Paris).

Soit un verre rempli d'eau. Pose dessus une feuille de papier. Retourne-le sur ta main gauche. Puis, tout en tenant le fond du verre avec ta main droite, enlève ta main gauche. Sous l'effet de la pression atmosphérique, la feuille restera collée. Et pas une goutte sur la moquette !

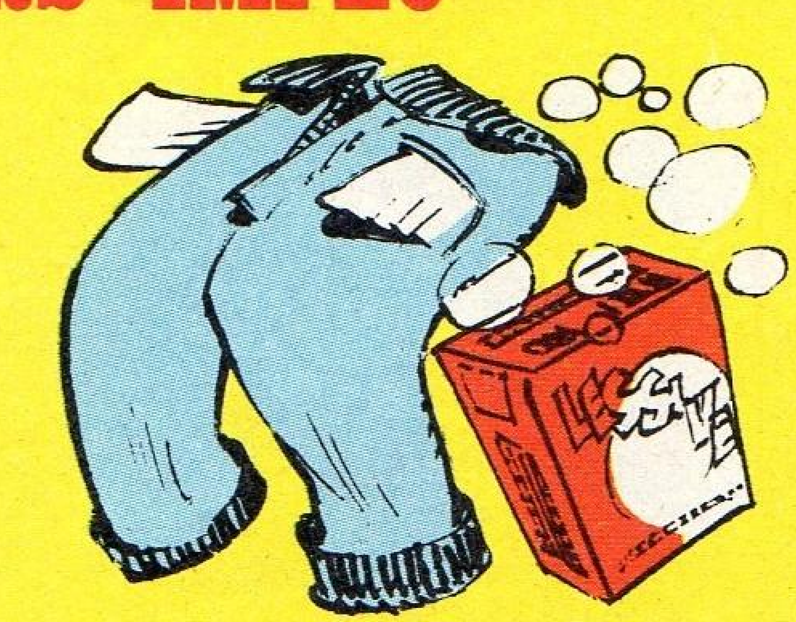


TRUC

LE VELOURS "IMPEC"

de René Dalmot (Nice).

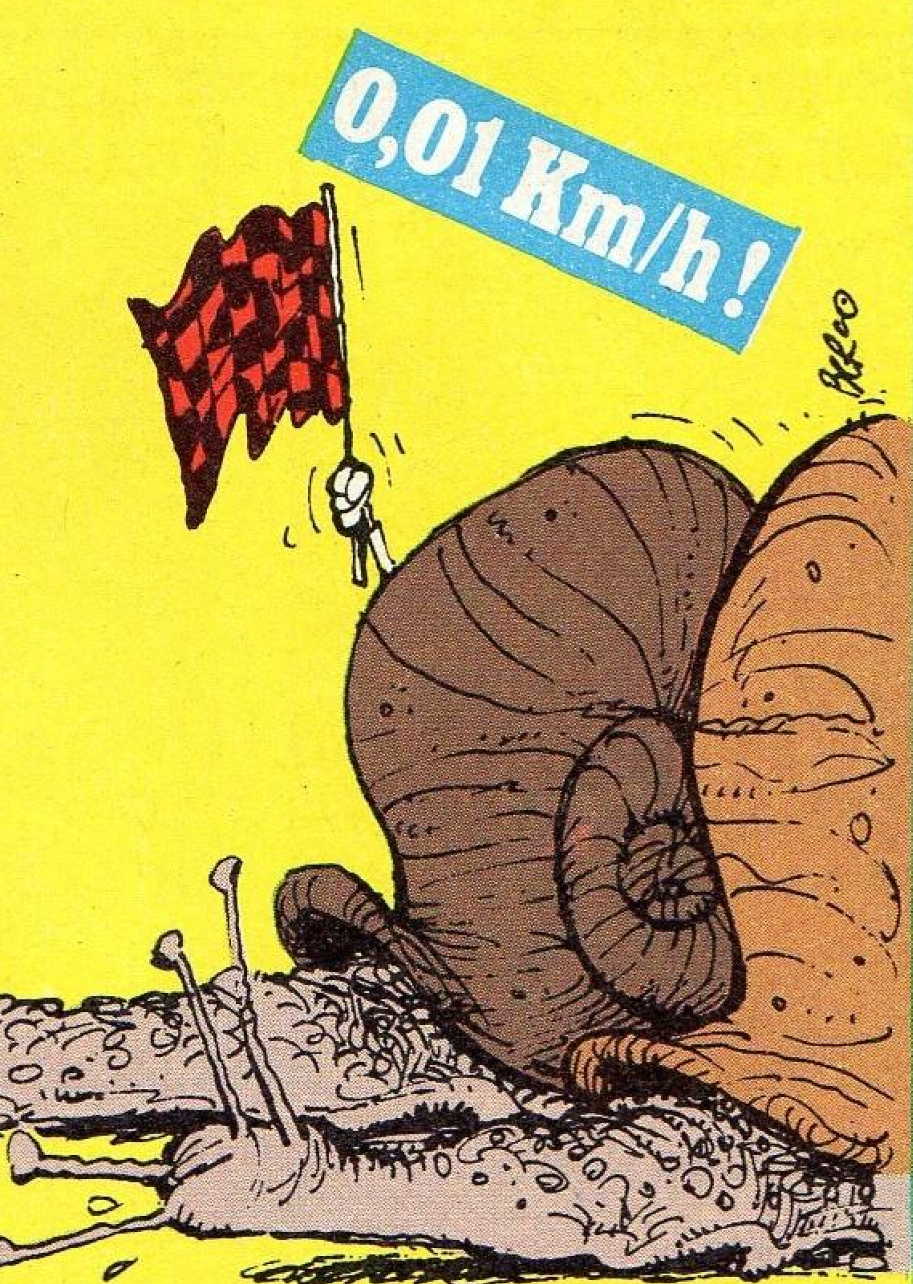
Fini ! les pantalons de velours esquintés par le lavage en machine. Il suffit, tout simplement, de les retourner avant de les "emmachiner."



PIF-INFOS

UN FRANÇAIS CHAMPION DU MONDE

Un escargot français, courant sous les couleurs de l'Argentine, a remporté les premiers championnats du monde de vitesse pour escargots qui se sont déroulés à Caracas (Venezuela). Il a parcouru les 51 centimètres !, de cette épreuve, en 5 minutes et 22 secondes, après avoir coiffé sur le fil, l'escargot américain classé second.



DANS 15 JOURS

Dans 15 jours, une nouvelle aventure de TARAO, "l'enfant sauvage", au titre mystérieux : *Le Ciel est mort...*
Notre héros y sera aux prises avec un brouillard à couper au couteau.

DANS 8 JOURS

La semaine prochaine, tu découvriras dans un Maxi-Doc "sauvage", qu'on va réintroduire un fauve, aujourd'hui disparu, dans les forêts des Alpes et des Vosges... LE LYNX !

Une équipe à tout casser avec...

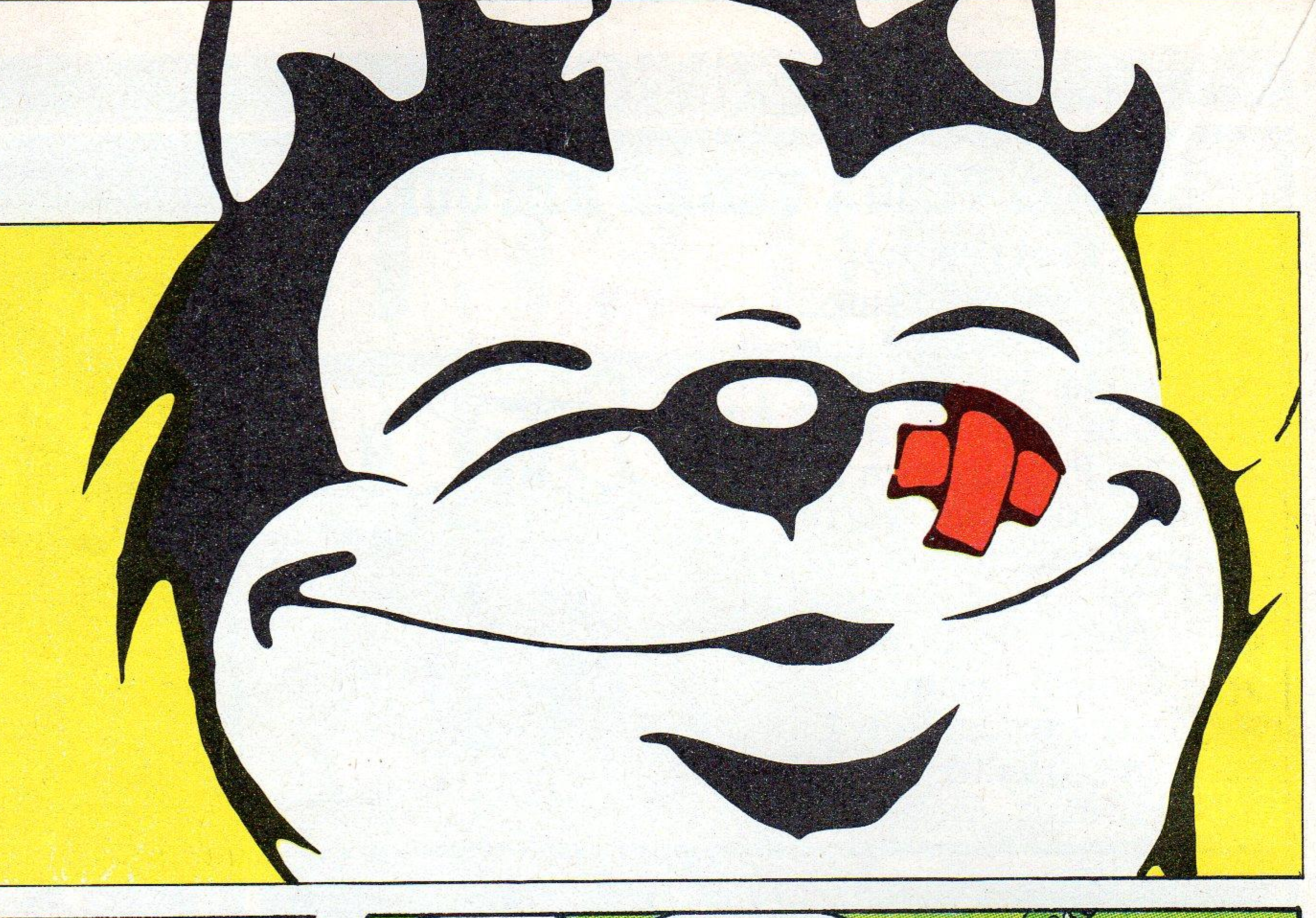
COGAN

"L'homme des tropiques"

DANS 3 SEMAINES

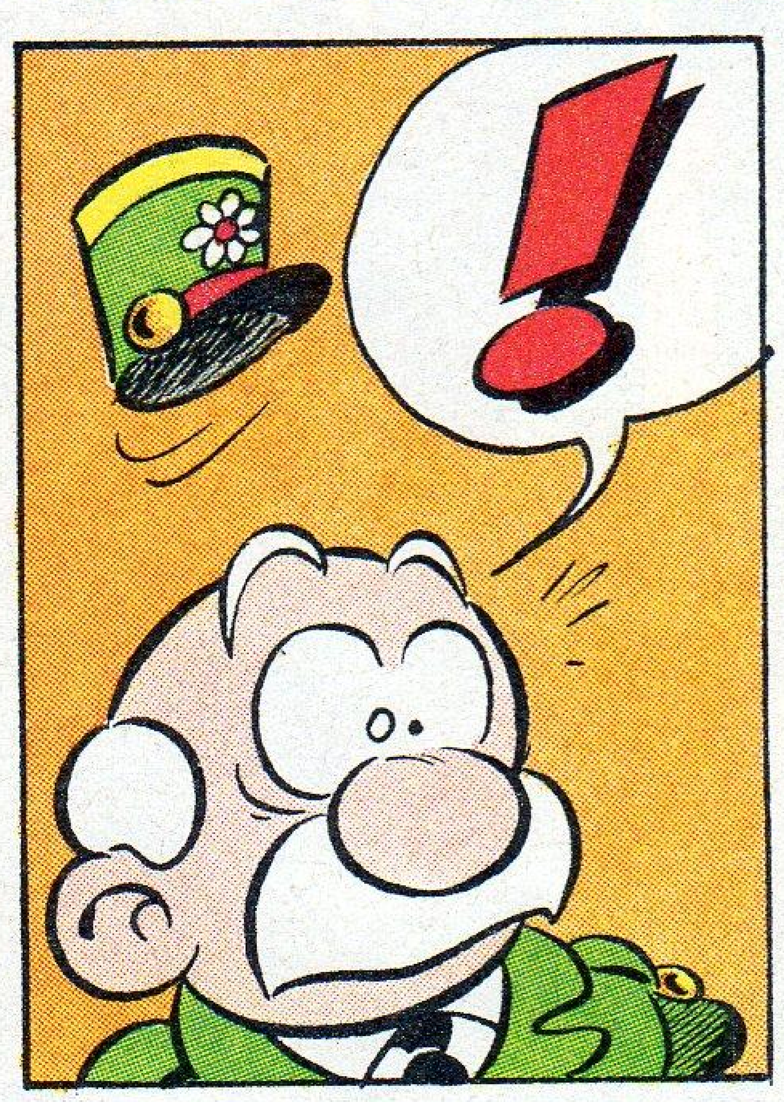
Une nouvelle et super BD d'aventures exotiques

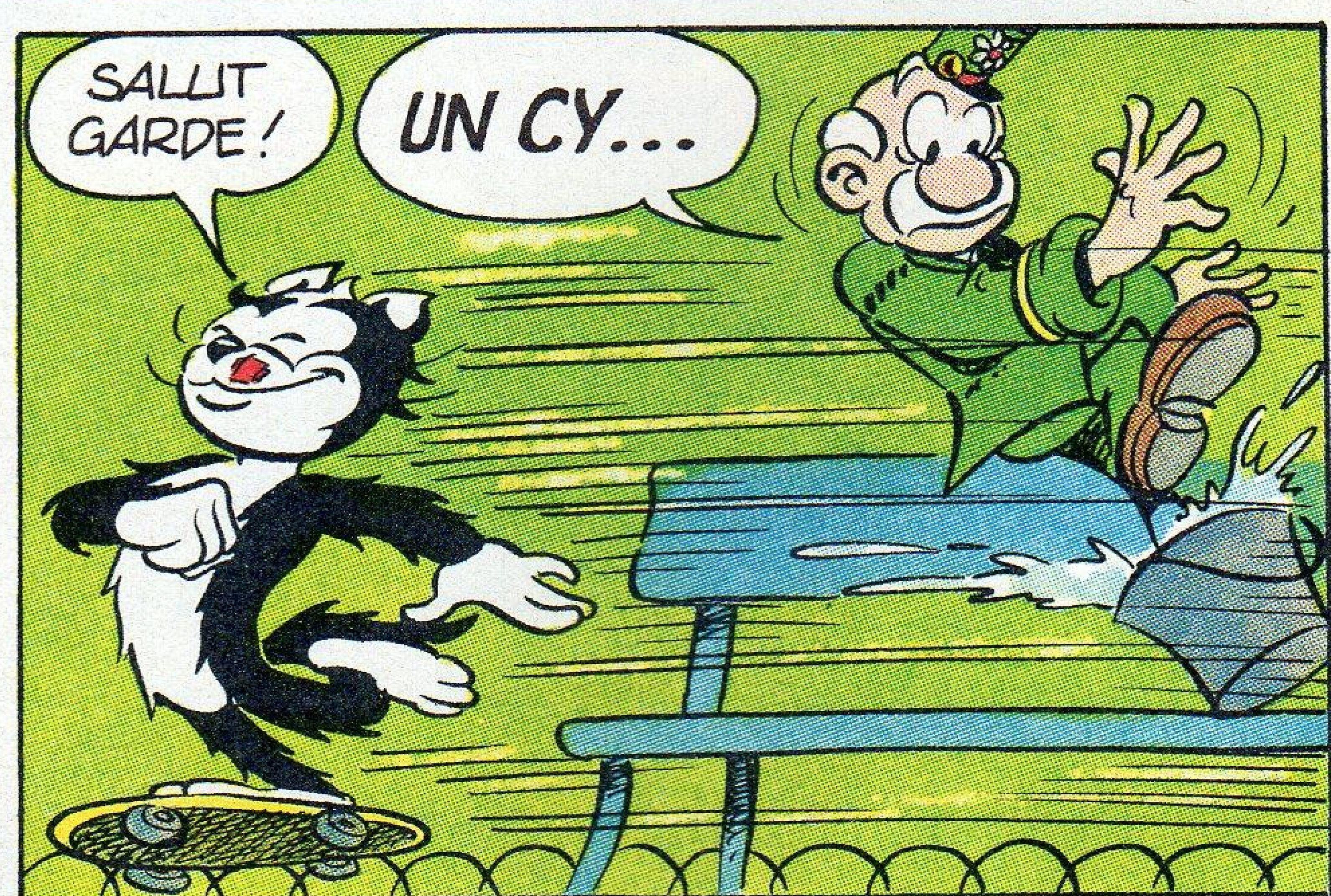
HERCULE

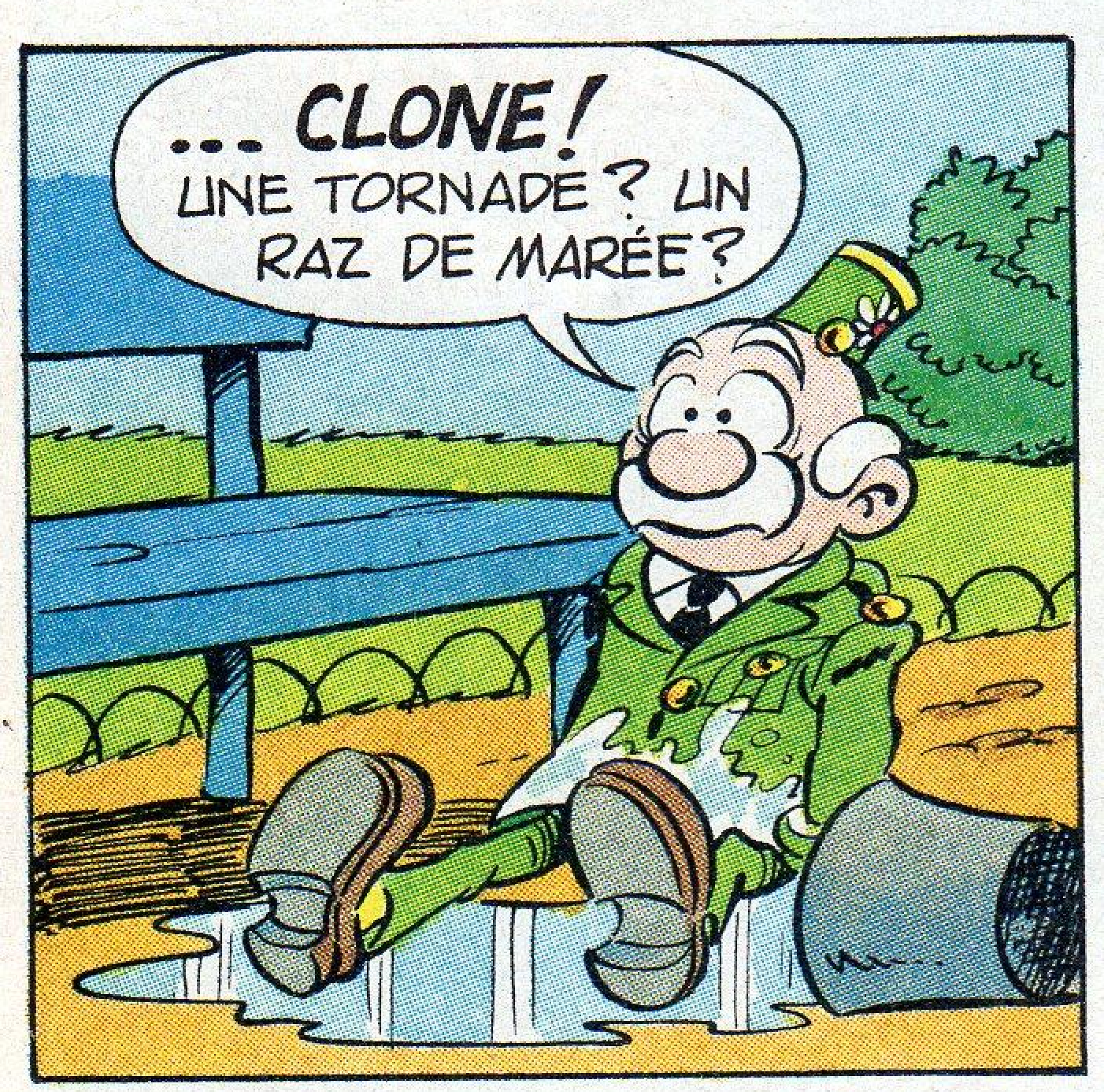


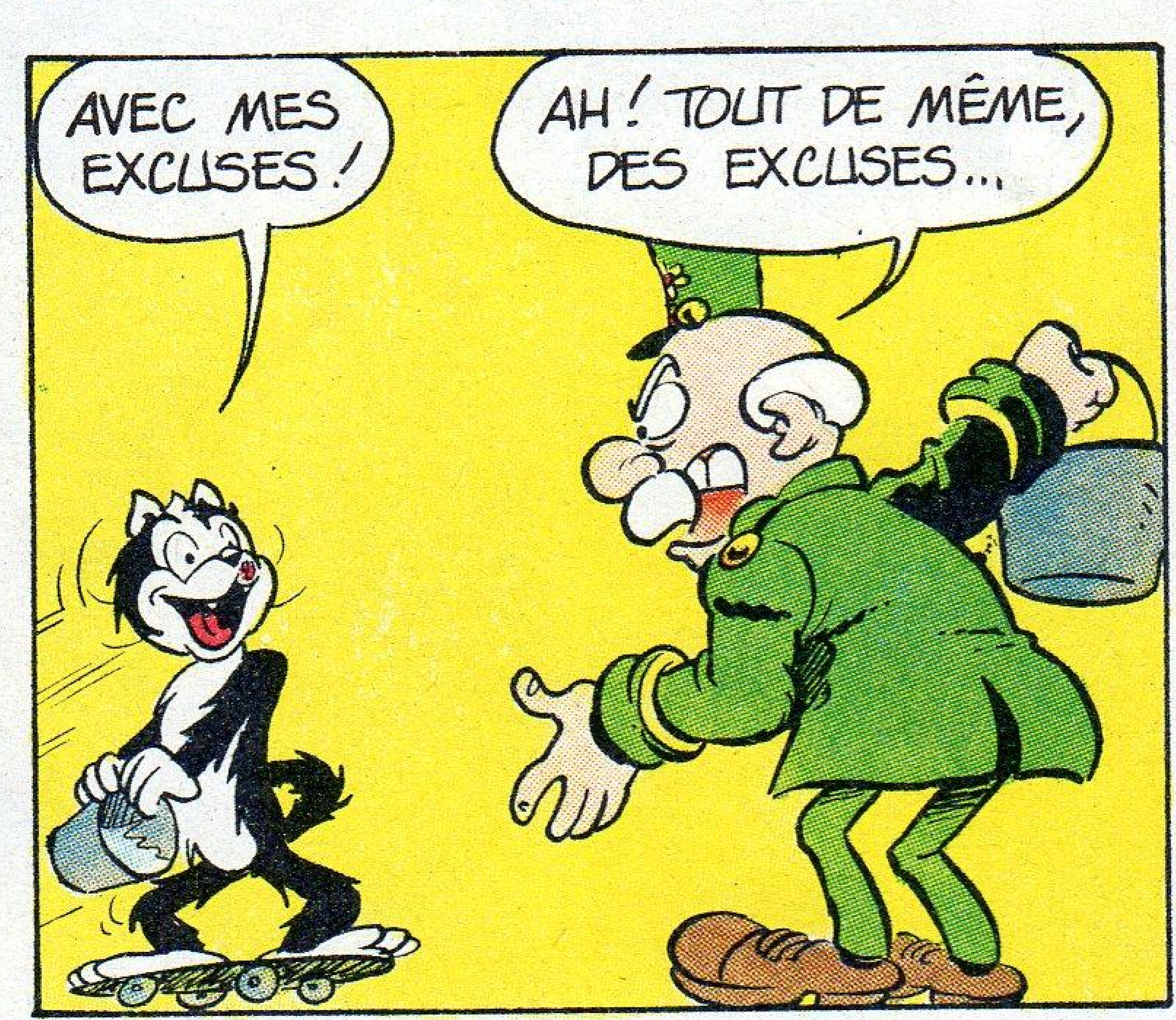
De toutes les couleurs







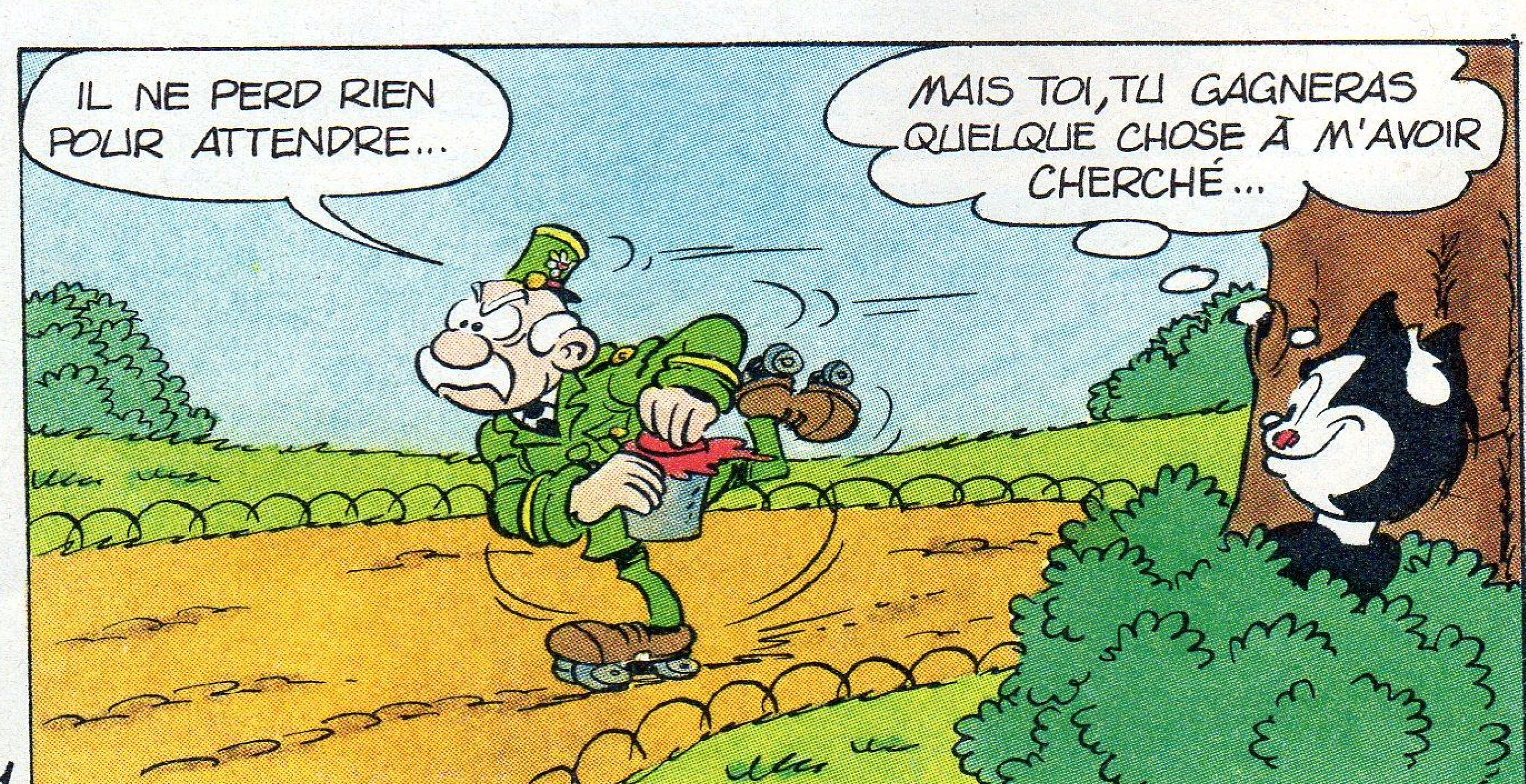






© Ed. VAILLANT 1961

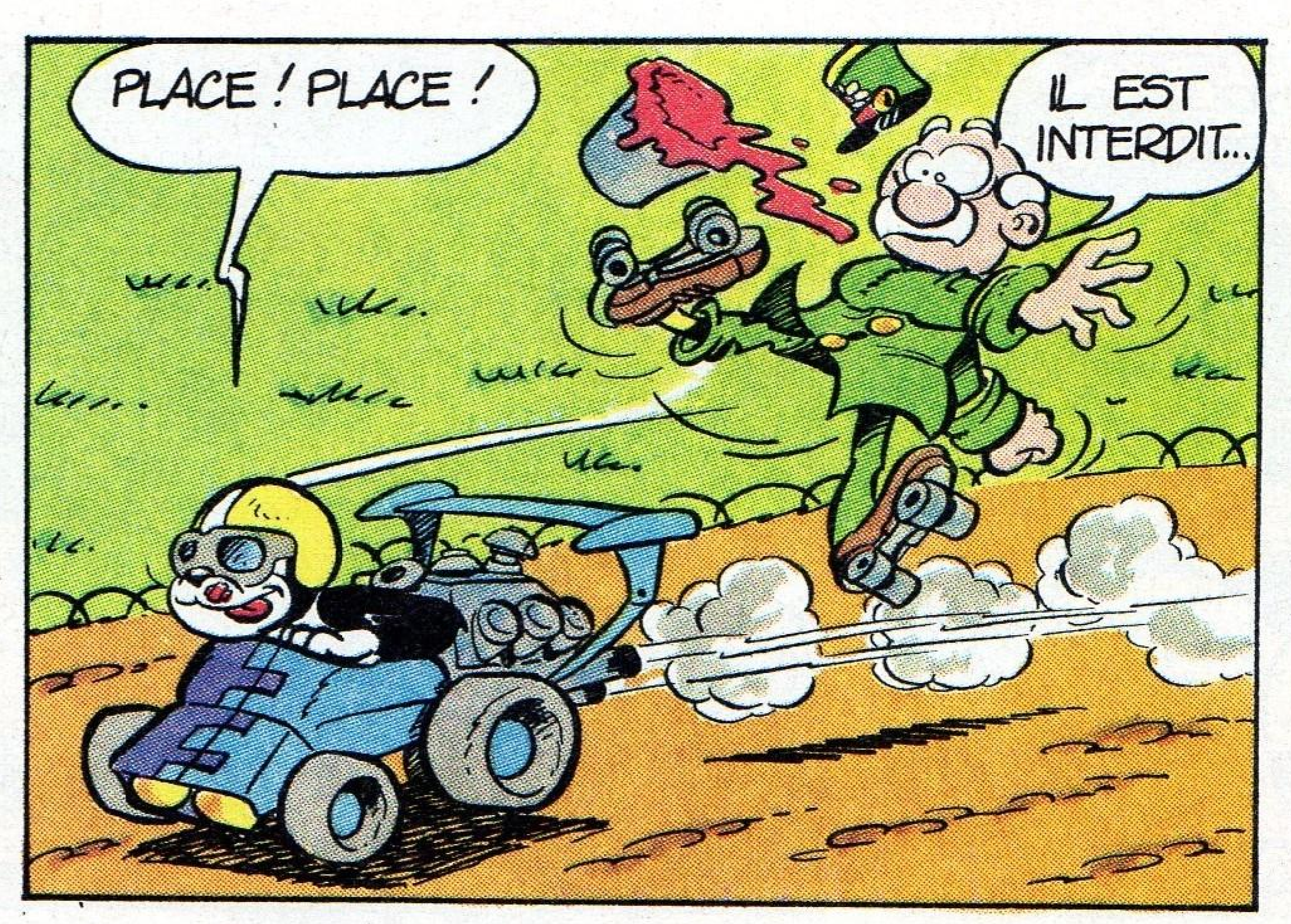




1

D'APRES C. ARNAL.

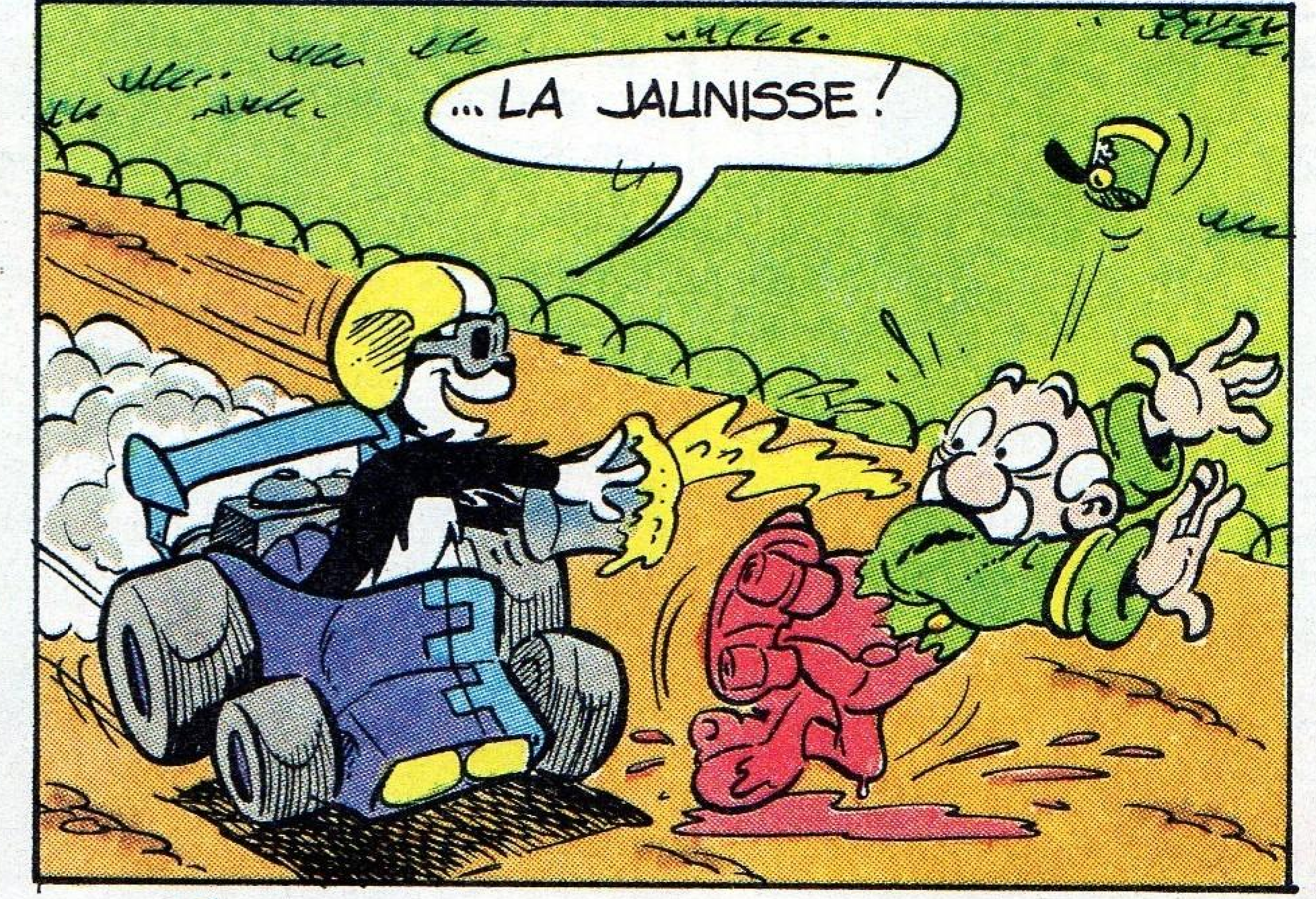

UNE VOITURE DANS LE PARC ?
VROUMM


PLACE ! PLACE !
IL EST INTERDIT...

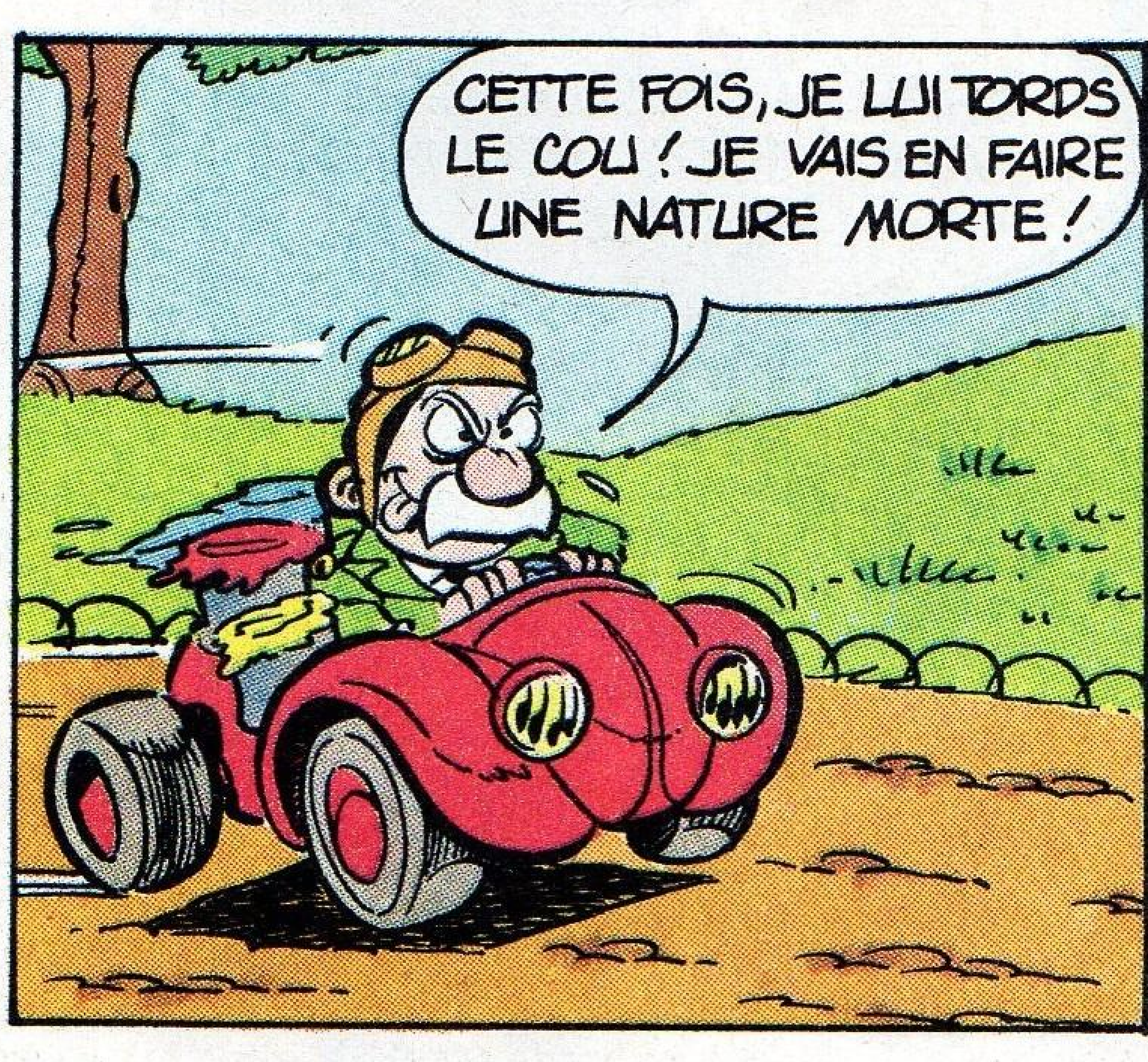

IL EN ROUGIT, LE TRAÎTRE !

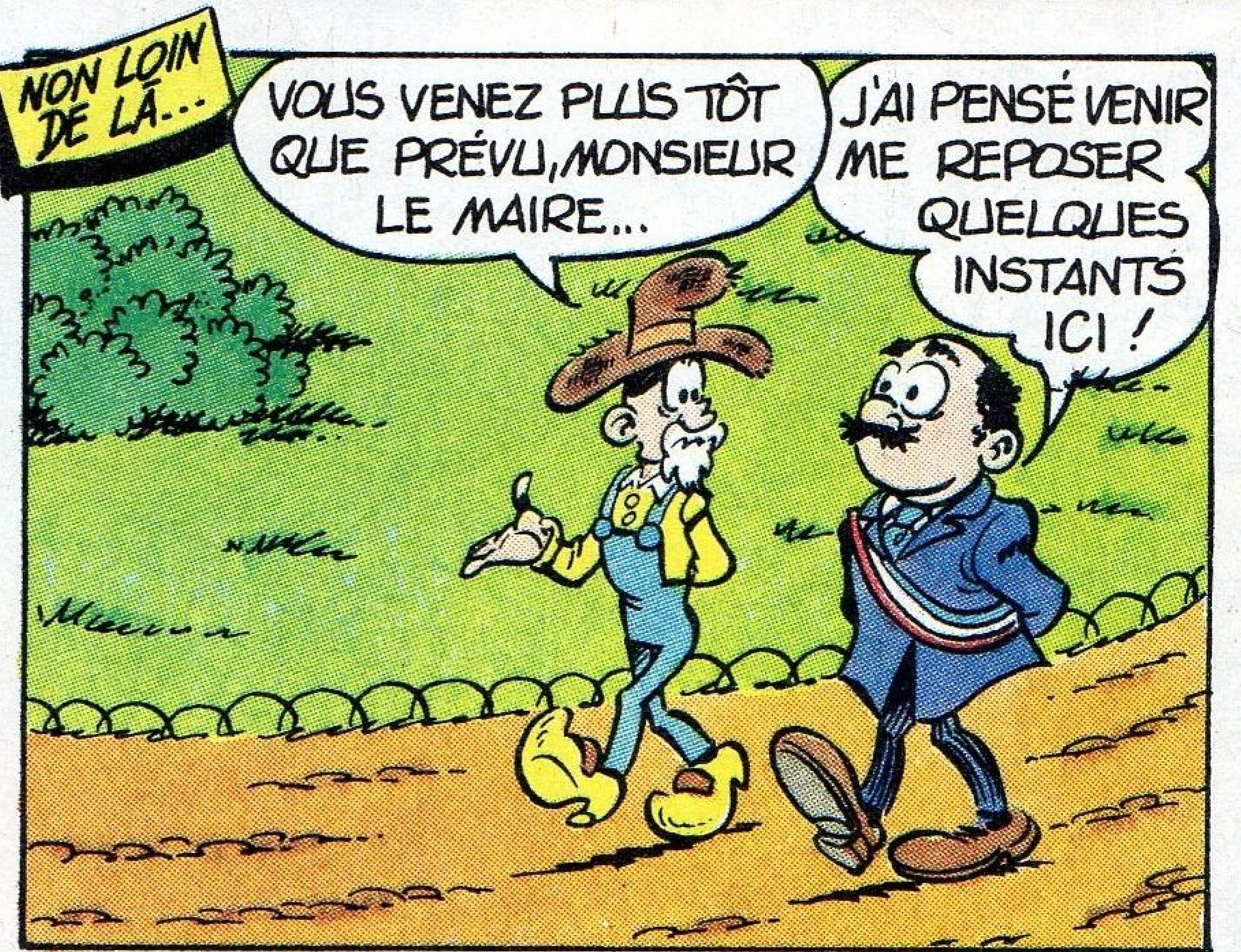
1961


VOUS ALLEZ ATTRAPER...


... LA JAUNISSE !

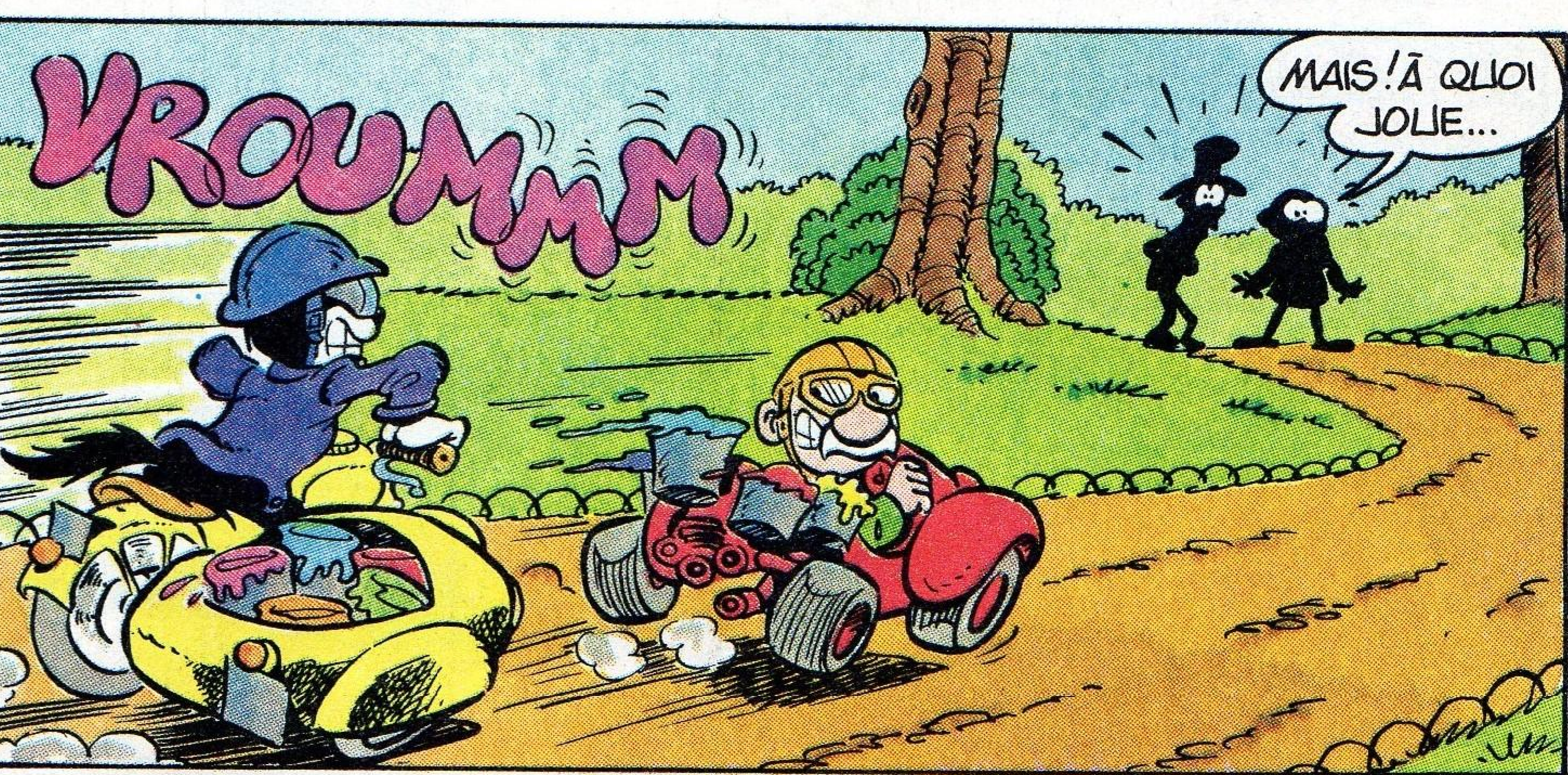

IL M'EN FAIT VOIR DE TOUTES LES COULEURS ! MAIS JE L'AURAI !

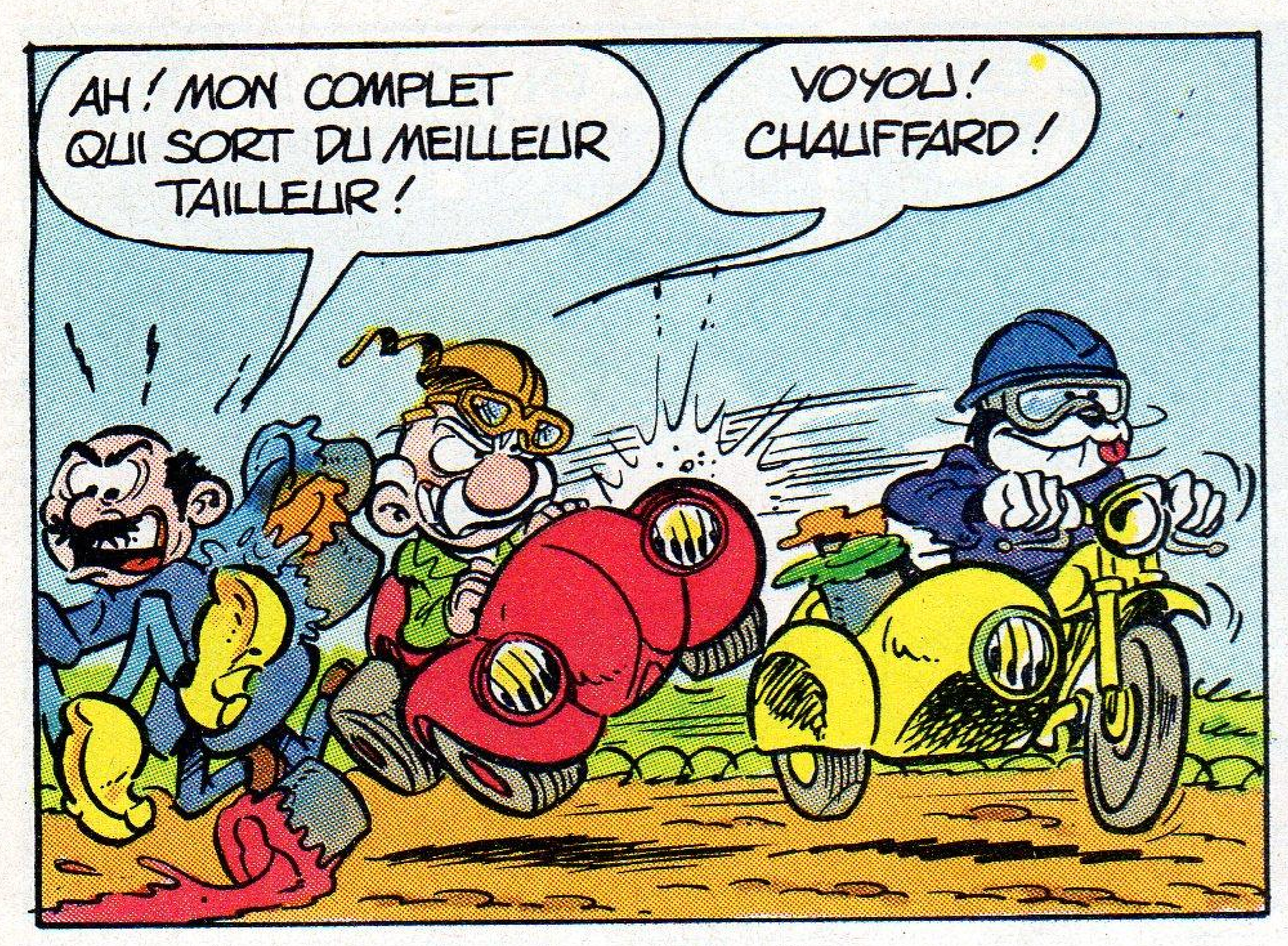

CETTE FOIS, JE LUI TORDS LE COU ! JE VAIS EN FAIRE UNE NATURE MORTE !

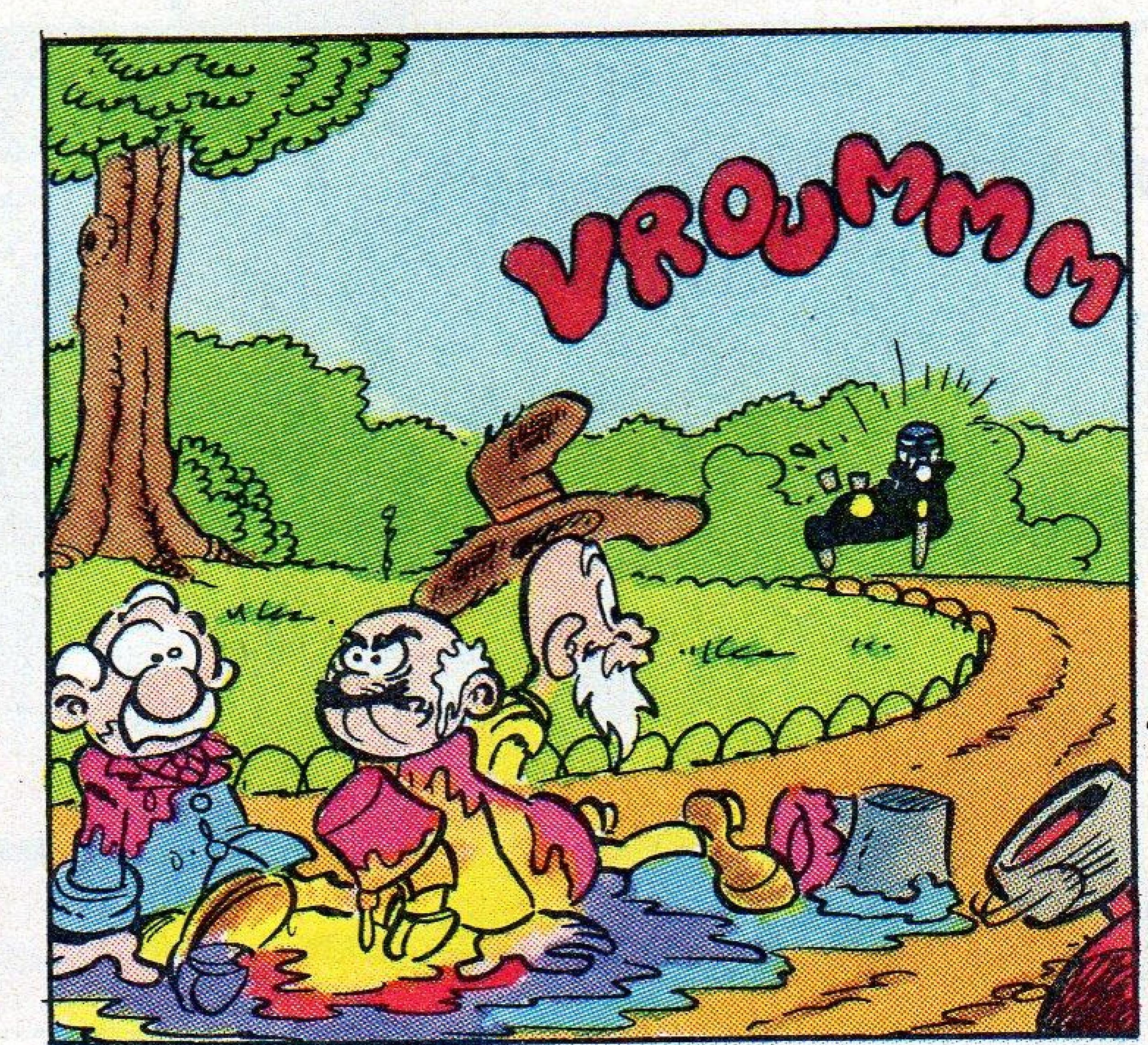

NON LOIN DE LÀ...
VOUS VENEZ PLUS TÔT QUE PRÉVU, MONSIEUR LE MAIRE...
J'AI PENSÉ VENIR ME REPOSER QUELQUES INSTANTS ICI !

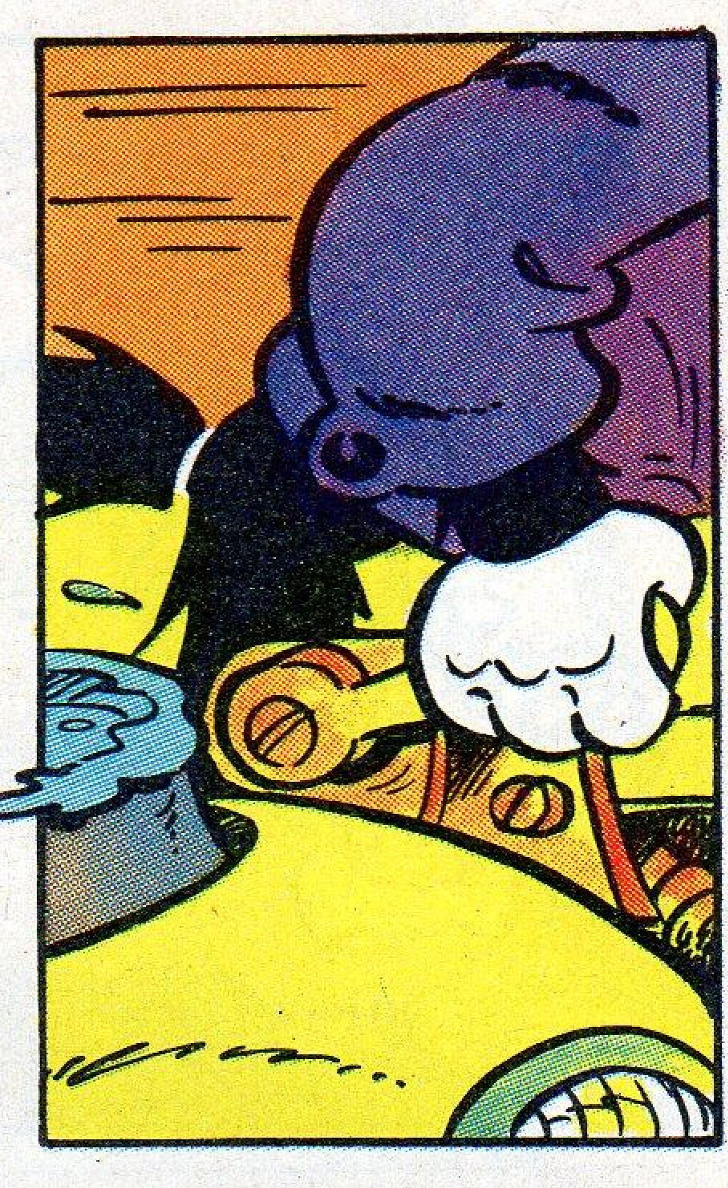

MA VIE EST UNE COURSE PERMANENTE CONTRE LA MONTRE ! CE PARC SILENCIEUX ME DÉTENDRA !

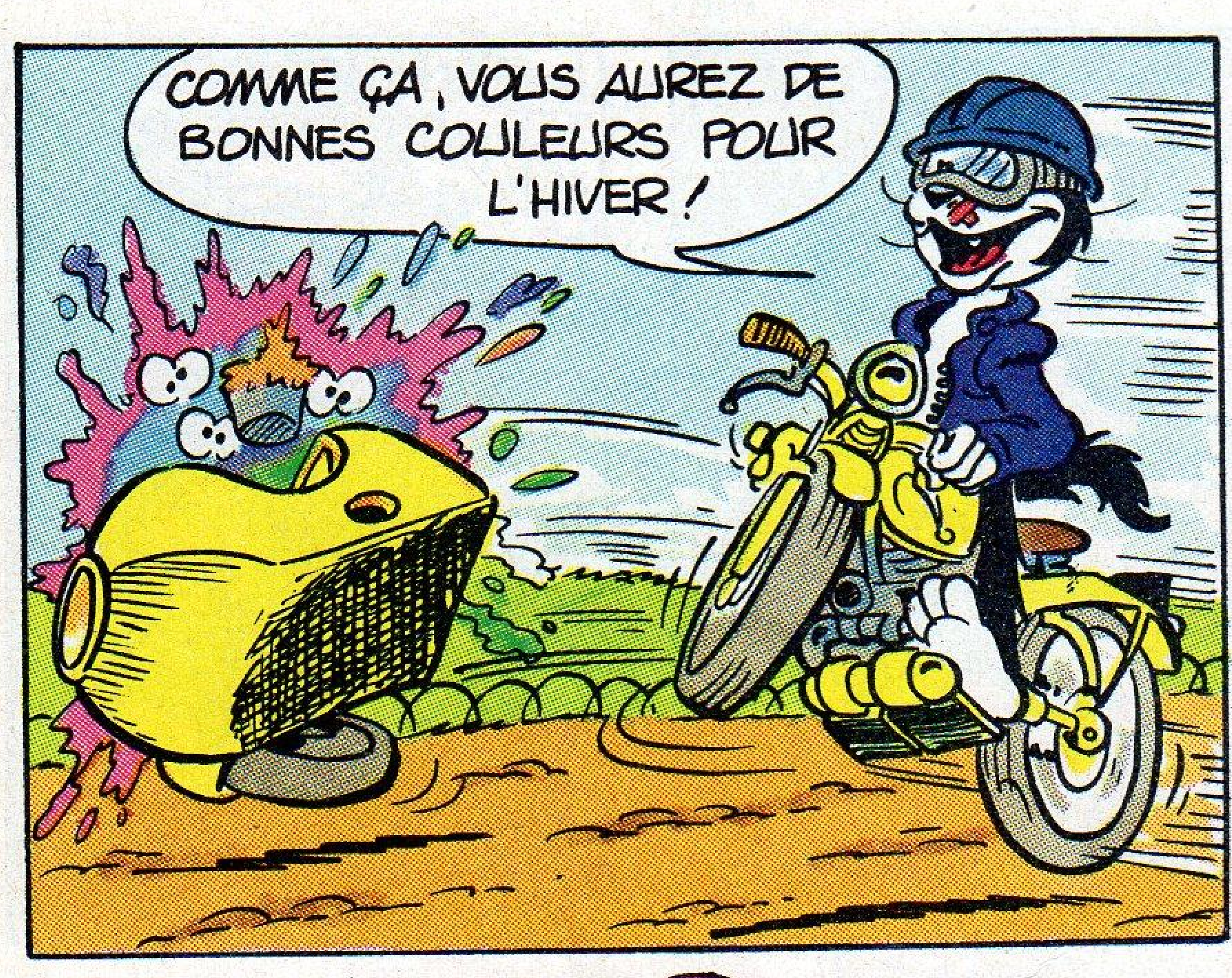

LA VITESSE EST LE PLUS GRAND FLÉAU DE NOTRE VIE...
MAIS ICI, LE CALME RÈGNE !


VROUMMM
MAIS ! À QUOI JOUE...

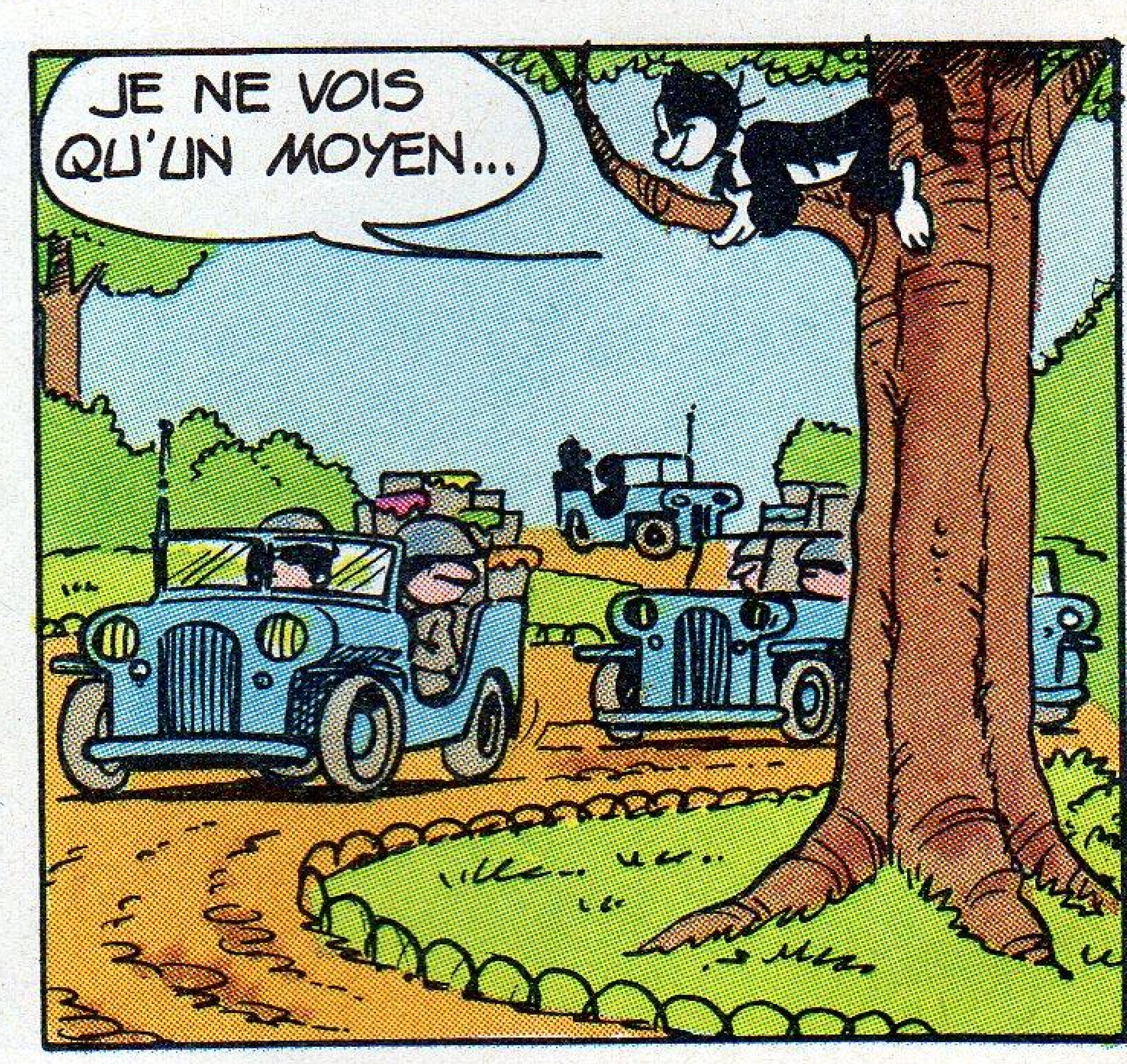

AH ! MON COMPLET QUI SORT DU MEILLEUR TAILLEUR !
VOYOU ! CHAUFFARD !

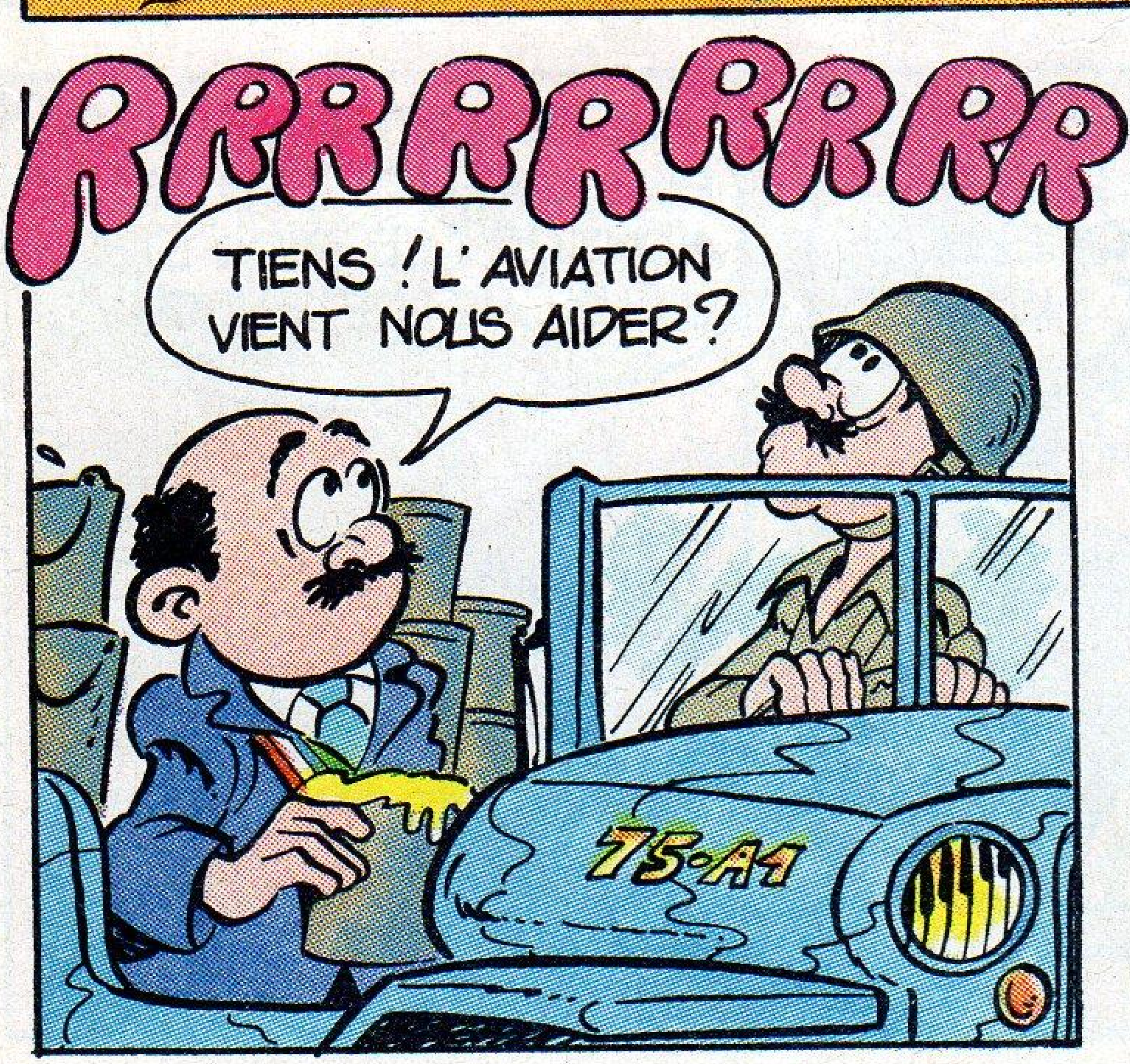

VROUMMM

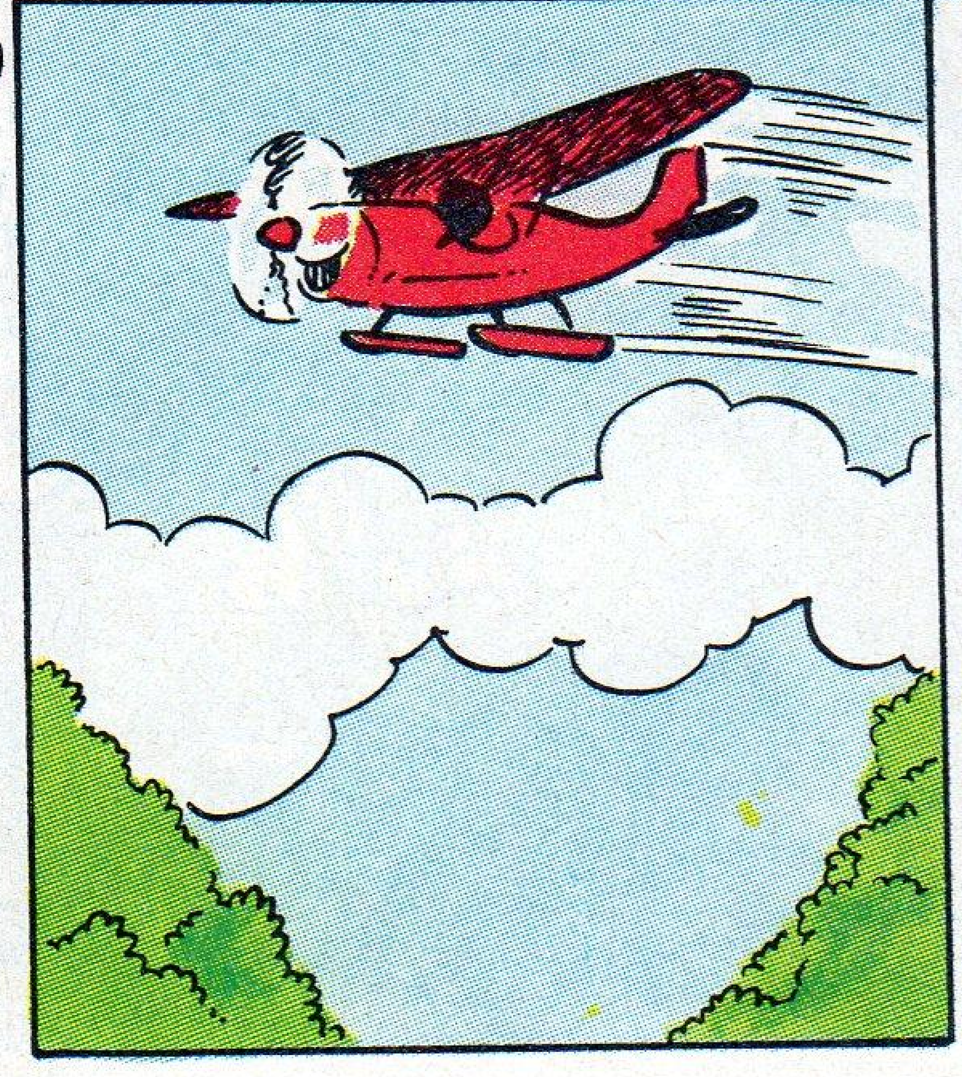


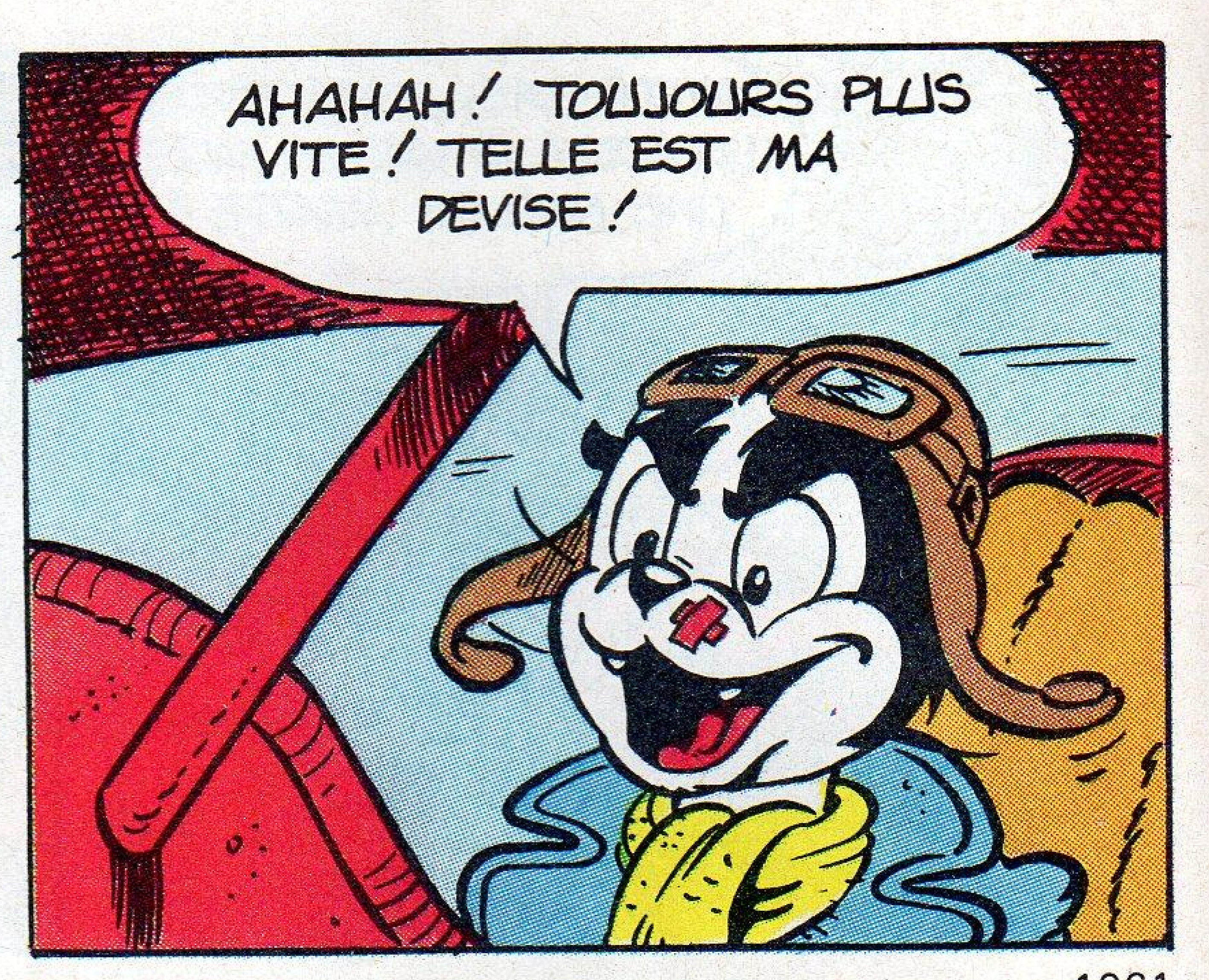

COMME ÇA, VOUS AUREZ DE BONNES COULEURS POUR L'HIVER !


IL ME LE PAIERA ! MÊME SI JE DOIS DÉRANGER TOUTES LES FORCES DE POLICE... DÉSORMAIS, VOUS GARDEREZ LE MUSÉE DE LA PEINTURE !
OH NON ! PAS ÇA !

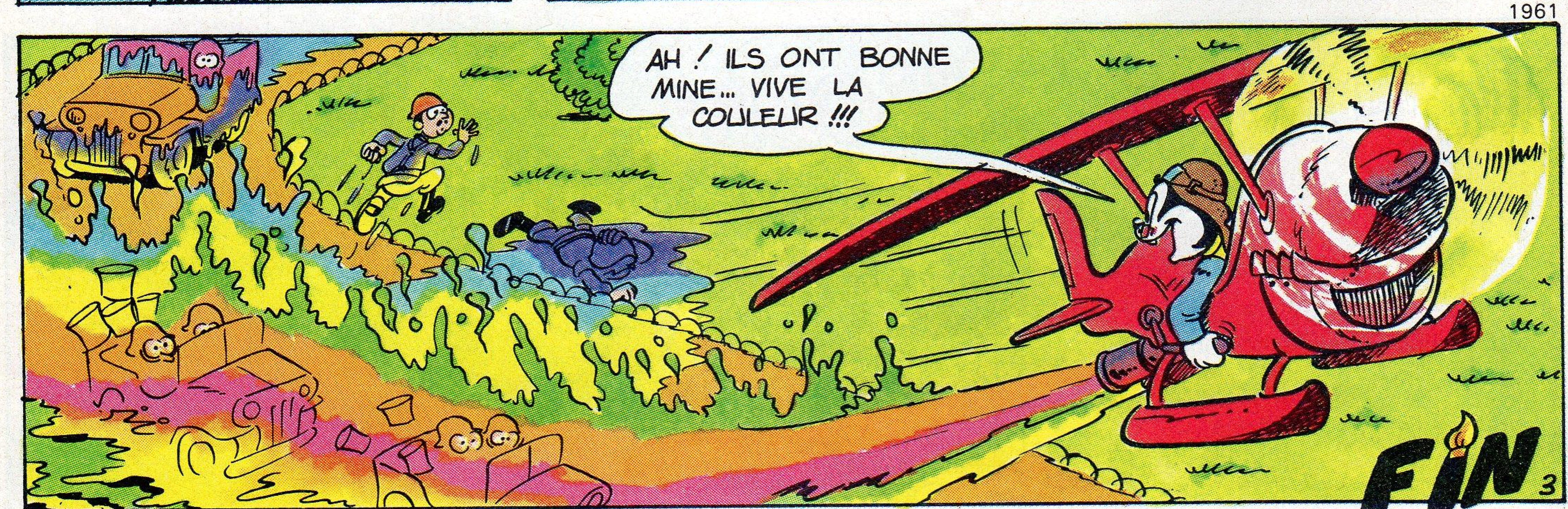

JE NE VOIS QU'UN MOYEN...


RRRRRRRRR
TIENS ! L'AVIATION VIENT NOUS AIDER ?
75-A1




AHAHAH ! TOUJOURS PLUS VITE ! TELLE EST MA DEVISE !

1961


AH ! ILS ONT BONNE MINE... VIVE LA COULEUR !!!
FIN 3

INCROYABLE MAIS VRAI !

TON PIFBUREAU EN CARTON RESISTE A PLUS DE 200 KG !



PIFBUREAU
LA CHAISE + LE BUREAU
285 F

Super sympa le Pifbureau ! Grâce à lui, tes héros favoris Pif et Hercule habitent chez toi, dans ta chambre ! En leur compagnie, tu fais tes devoirs, tu lis, tu joues ou tu écris... Car le Pifbureau, c'est un vrai bureau en carton, solide comme un roc. Même tes parents peuvent s'en servir : la chaise et la table résistent chacune à plus de 200 kg ! Traitées anti-taches, vernies au four, résistantes à l'eau, et ignifugées, tu peux même les cirer ! En plus, tu peux choisir leur couleur : rouge, vert, bleu ou gris, c'est selon ton goût. Livrées en kit, 5 minutes te suffiront pour les monter... ou les démonter. Génial, non ? Alors, parles-en vite à tes parents ! Ça te ferait un super cadeau pour Noël ou ton anniversaire, par exemple !

Pour toute correspondance : DROP INTERNATIONAL - 14, bd Montmartre - 75009 PARIS - Tél. : 246.91.30.

- bleu
- rouge
- vert
- gris

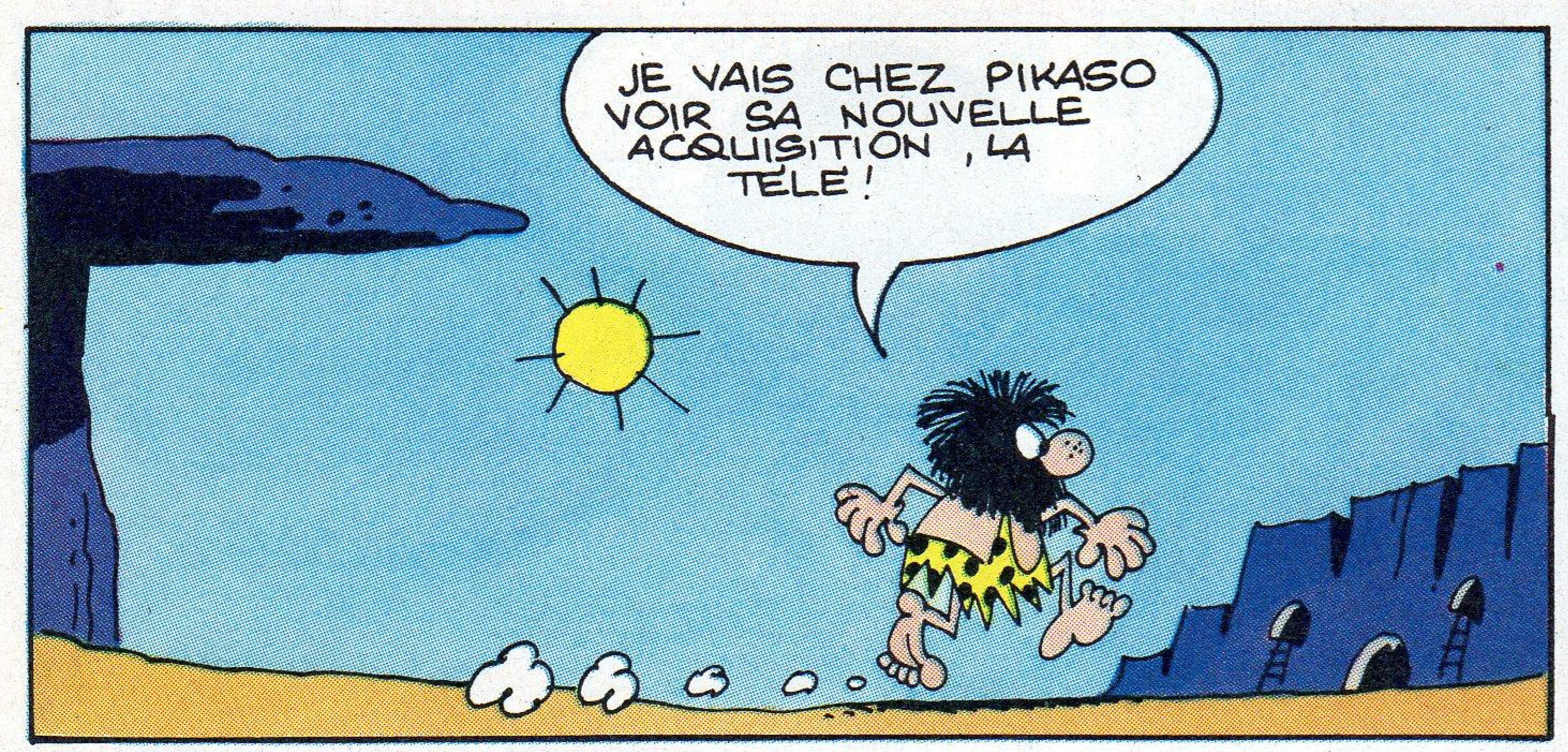
Je désire recevoir le bureau et la chaise PIF. J'ai bien noté qu'ils me seront livrés chez moi par porteur, quinze jours après réception de ma commande. J'ai choisi le coloris : bleu - rouge - vert - gris. Je vous adresse ci-joint mon règlement de 285 F (+ 50 F de port) à l'ordre de DROP INTERNATIONAL. Bon à retourner à DROP INTERNATIONAL, 14, boulevard Montmartre - 75009 PARIS, accompagné de votre règlement. Offre valable jusqu'au 31 mars 1983 et réservée au Continent Européen.

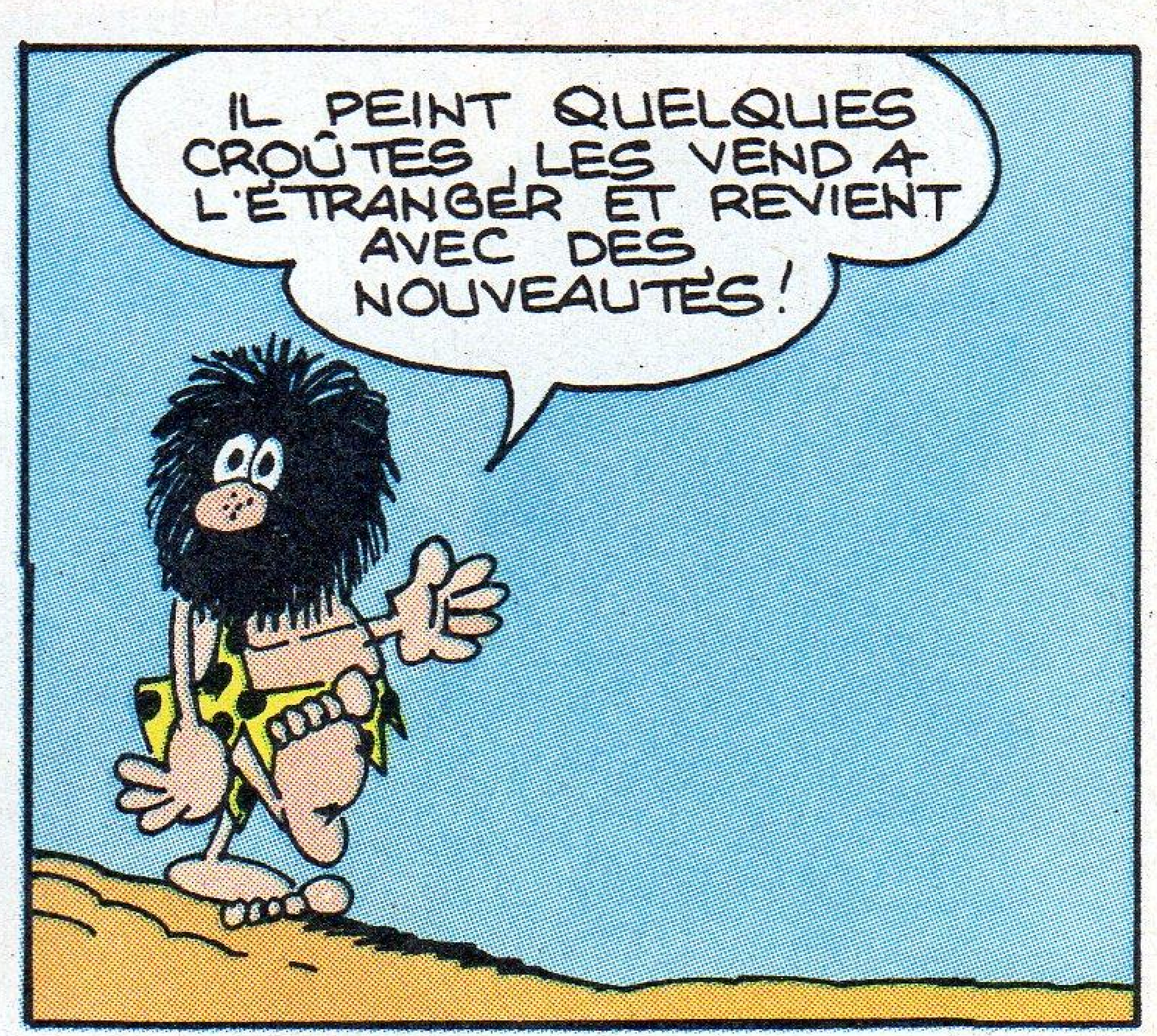
Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________ Code postal ____________

Ville ______________________

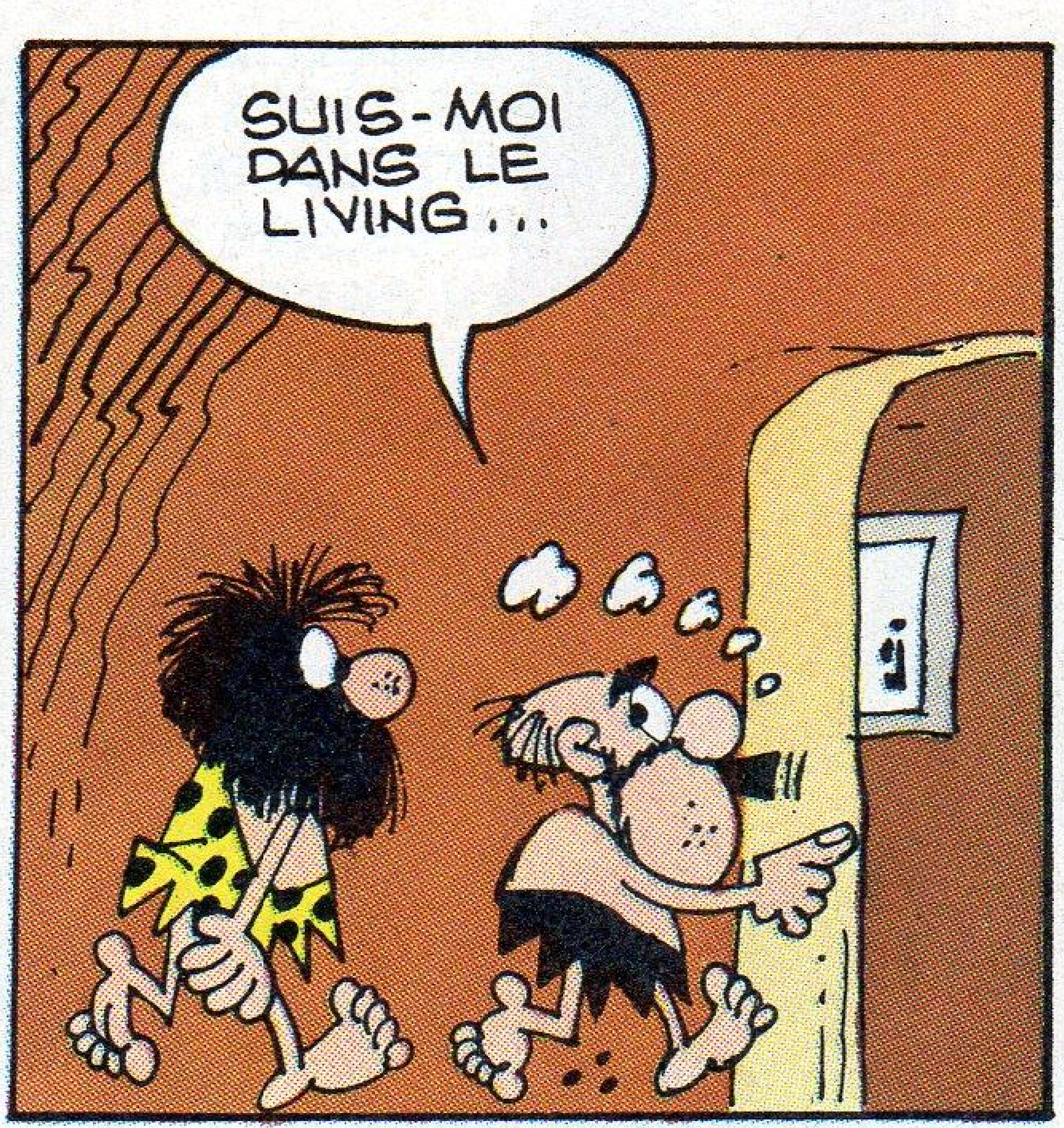
HUGH Le Troglodyte



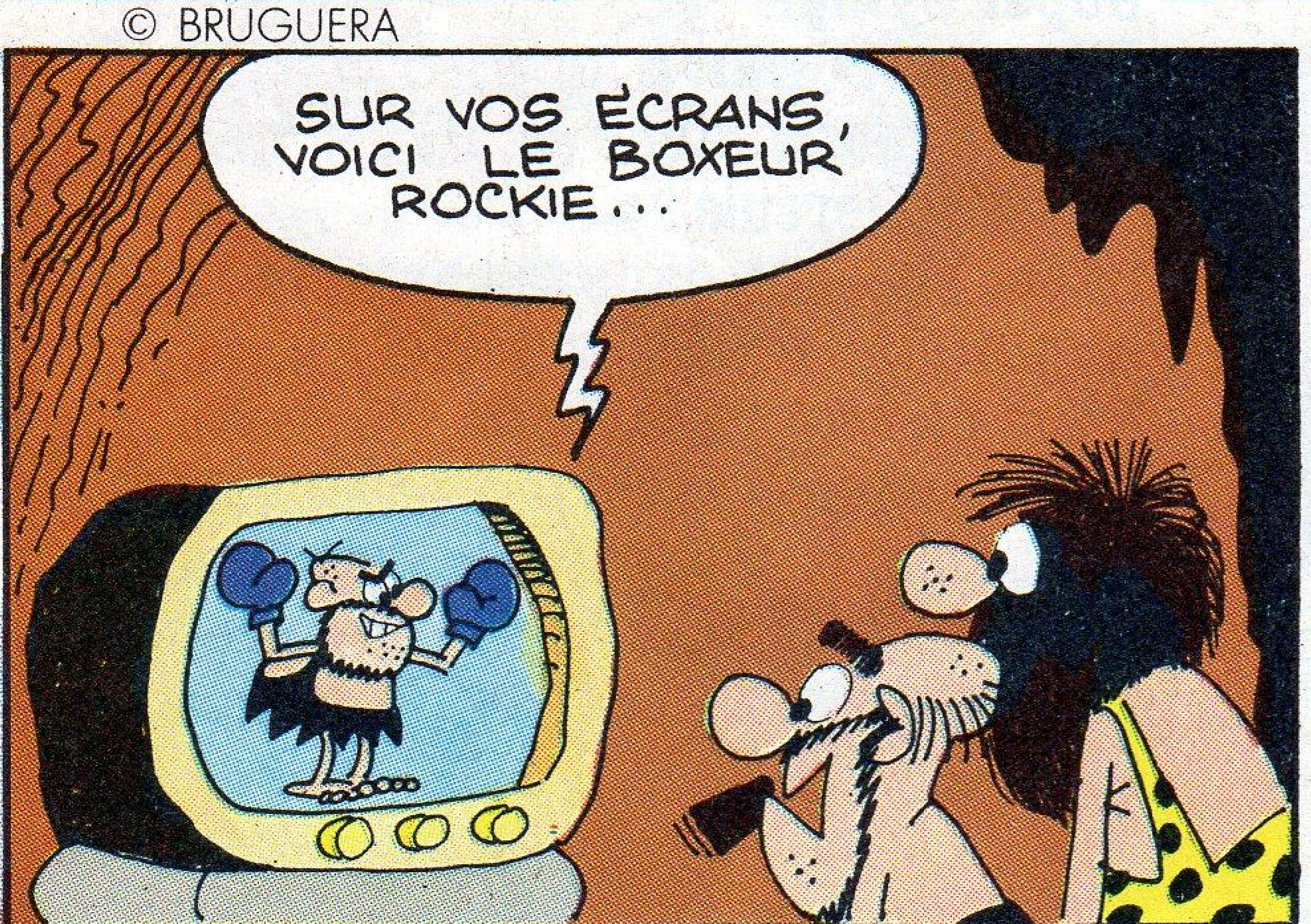


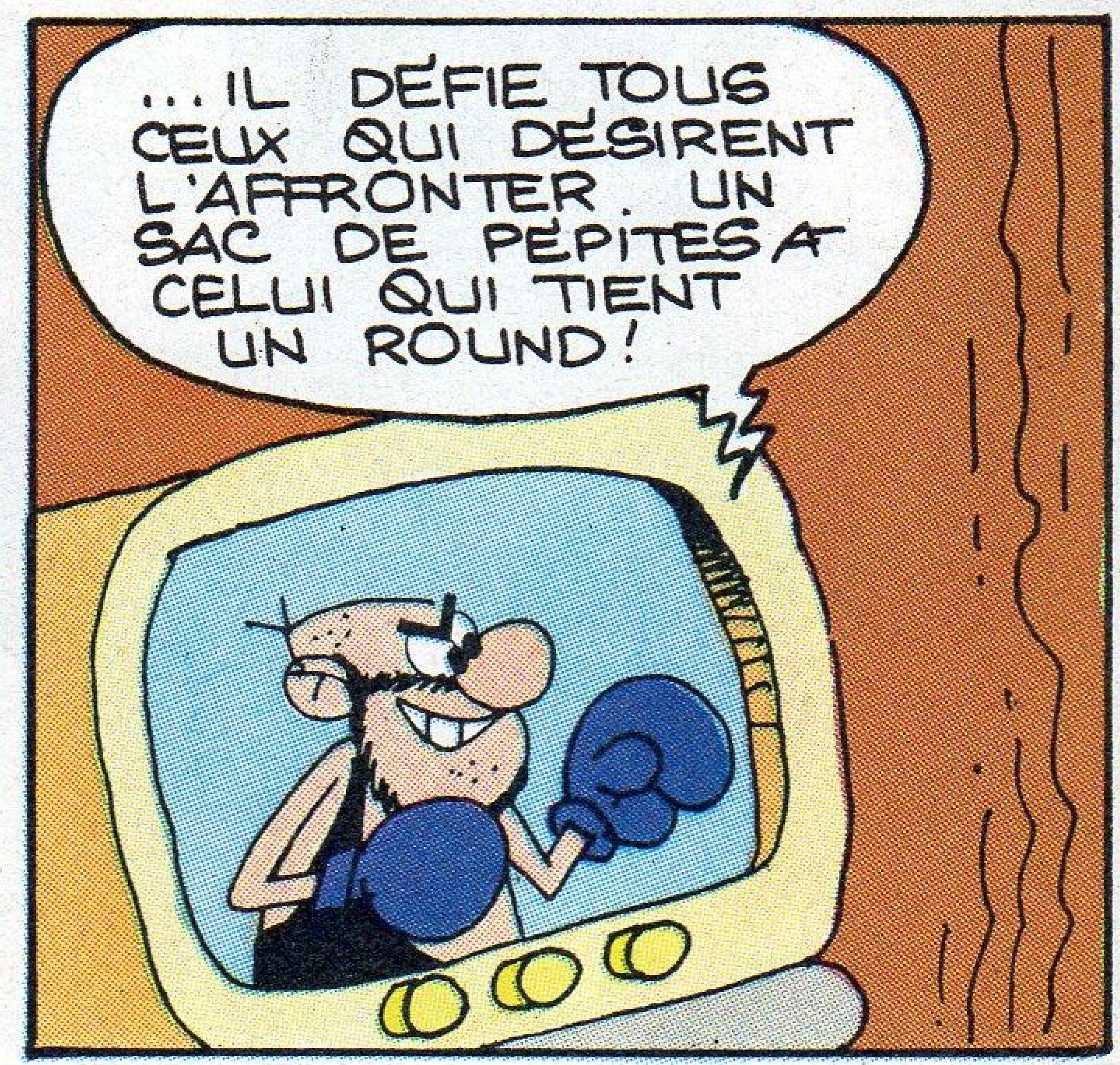


© BRUGUERA

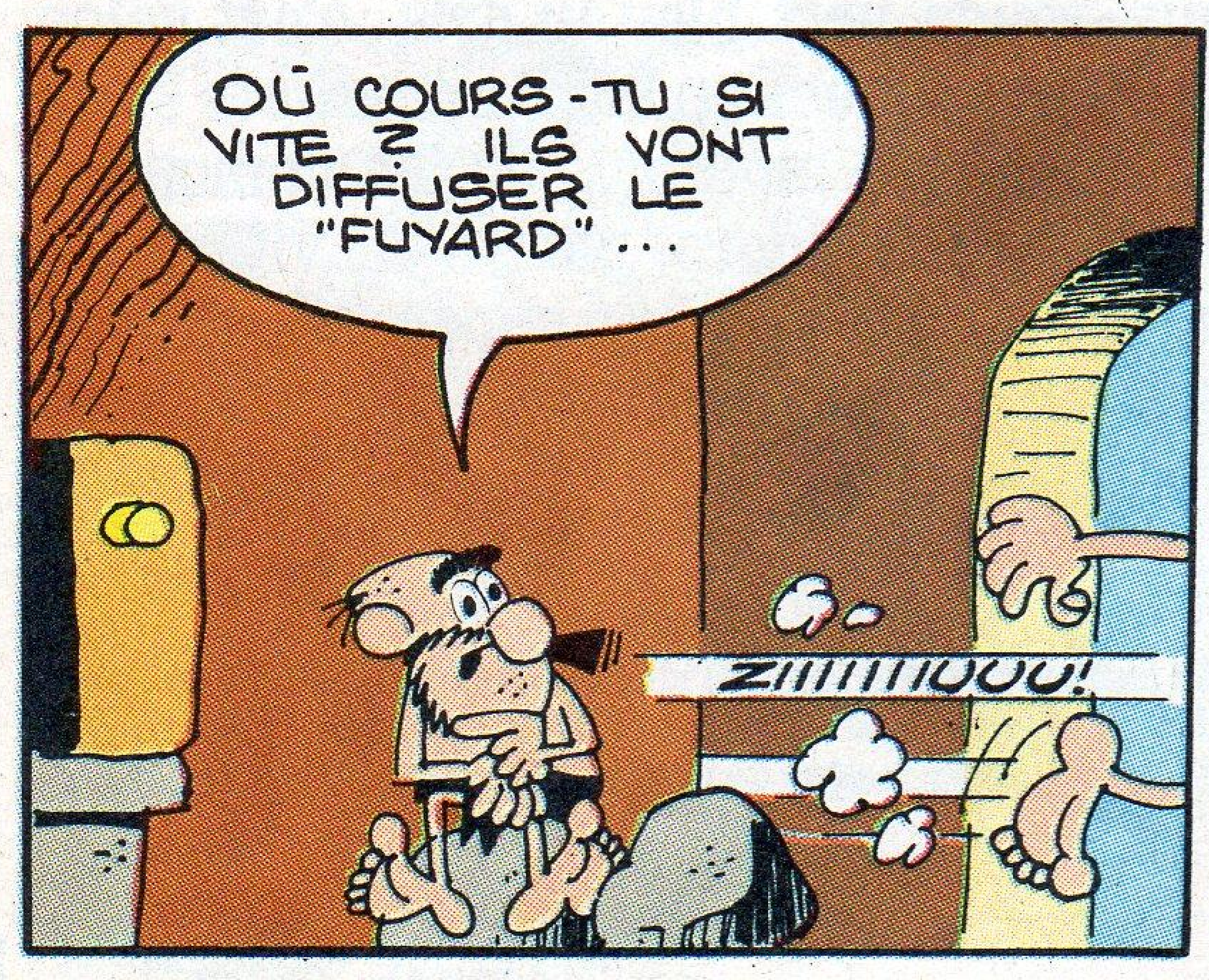


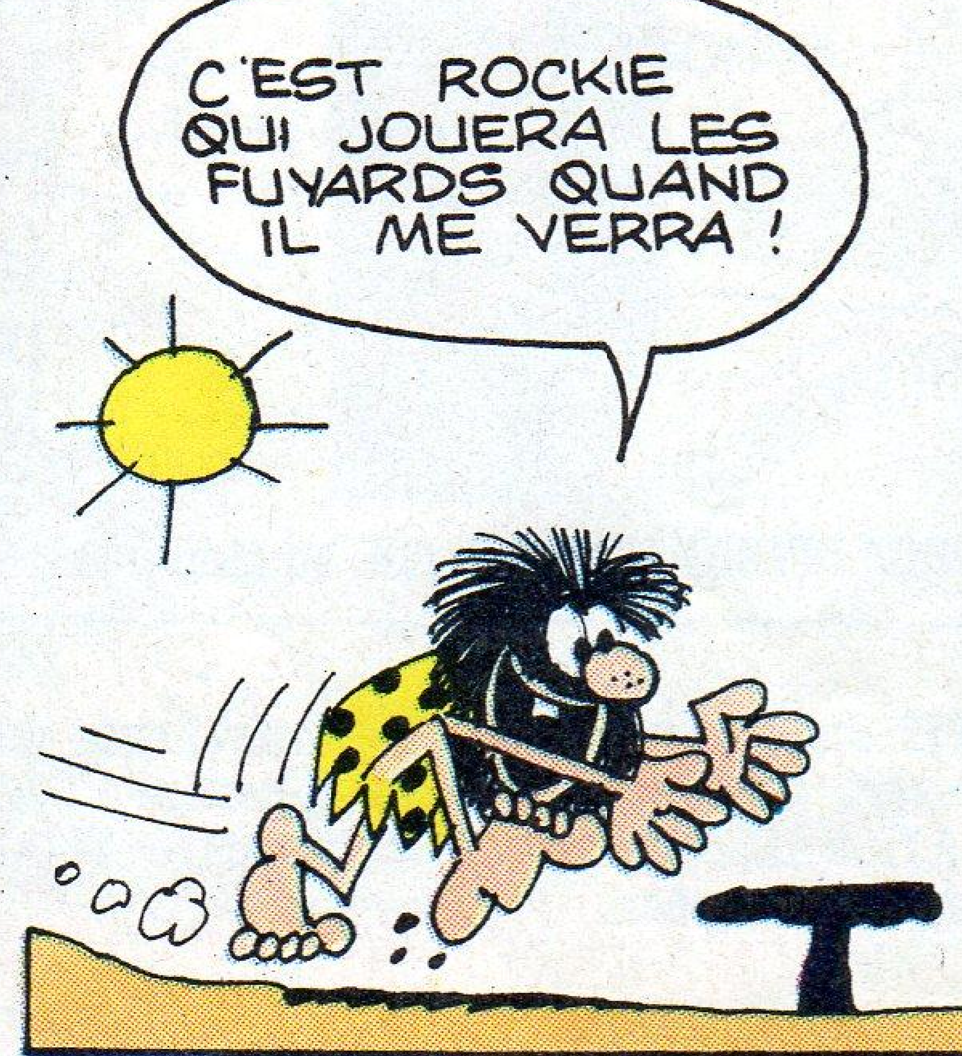










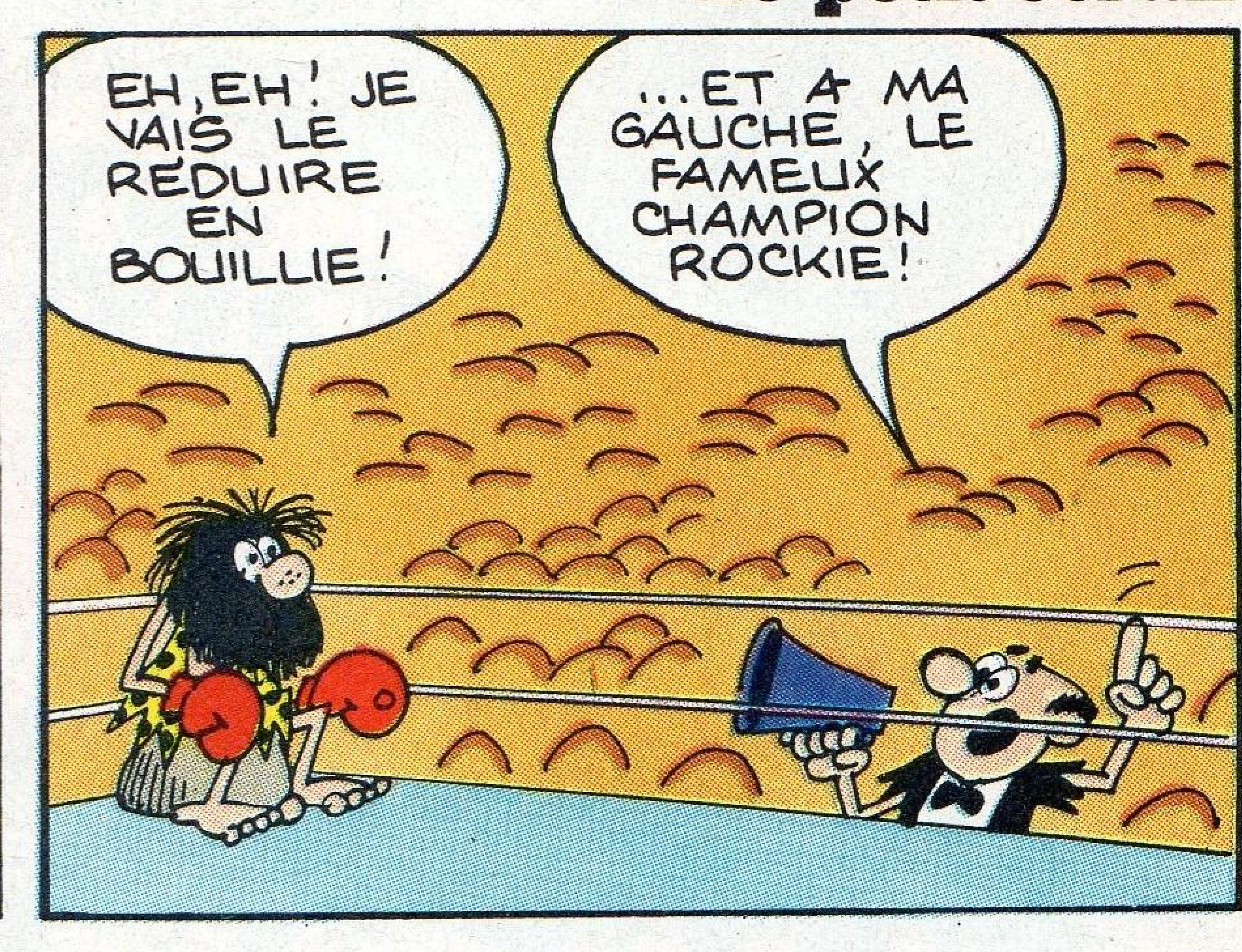




SCÉNARIO ET DESSINS : GOSSÉ

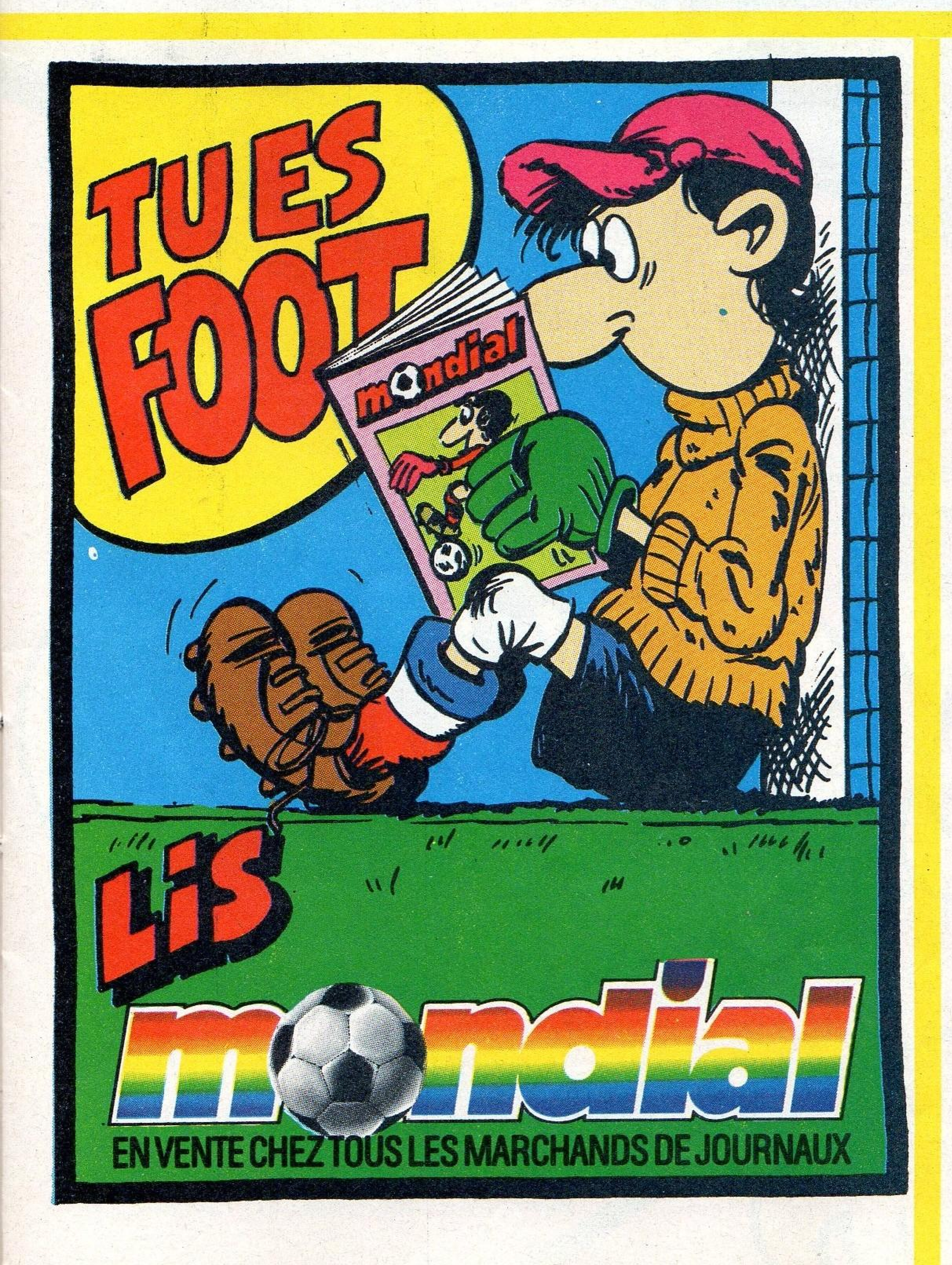

ATTENTION ATTENTION ! VOICI LE PREMIER QUI A RELEVÉ LE DÉFI...

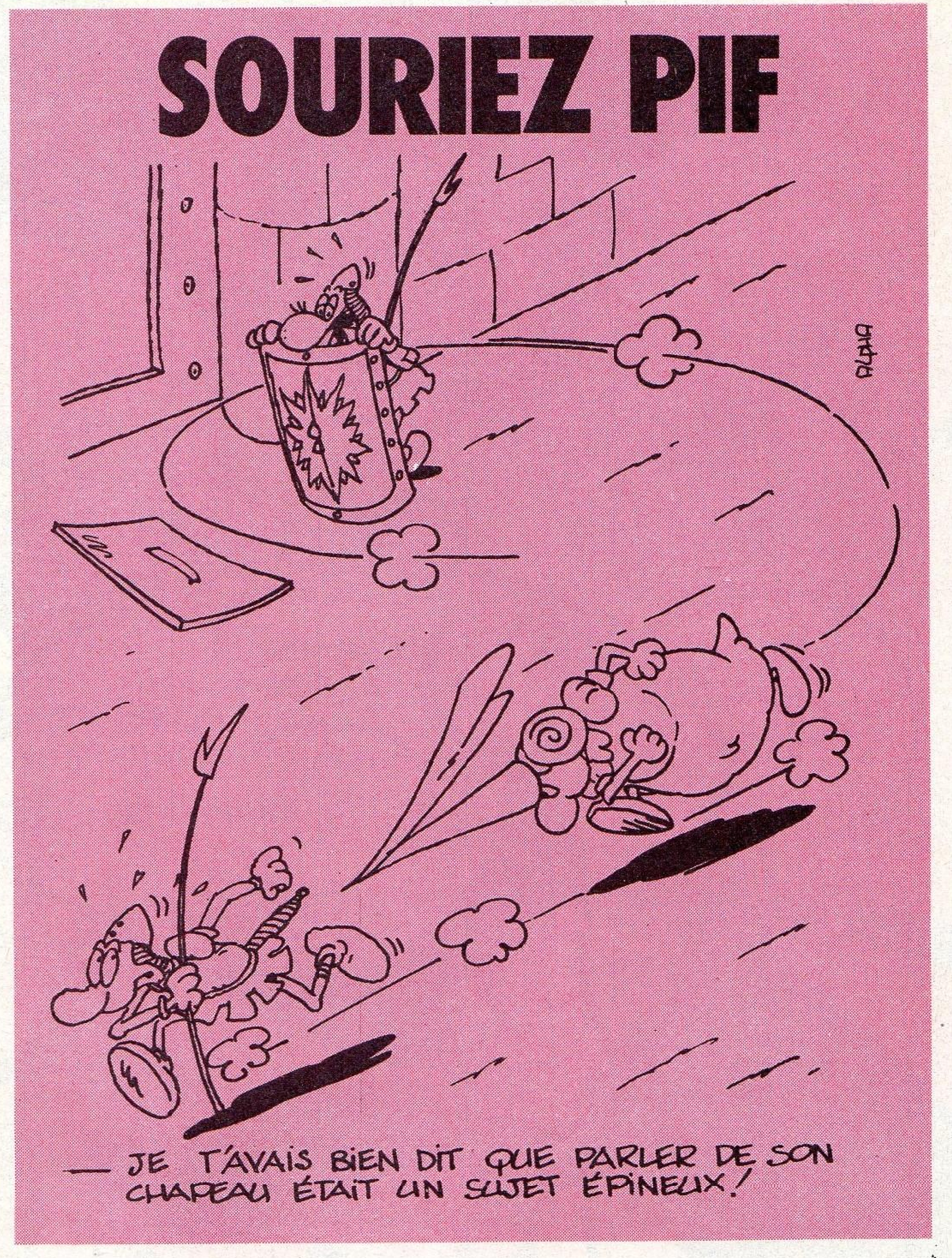

METS CES GANTS ET GRIMPE SUR LE RING !
UNE... DEUX ! UNE... DEUX !


EH, EH ! JE VAIS LE RÉDUIRE EN BOUILLIE !
...ET A MA GAUCHE, LE FAMEUX CHAMPION ROCKIE !


NOON !

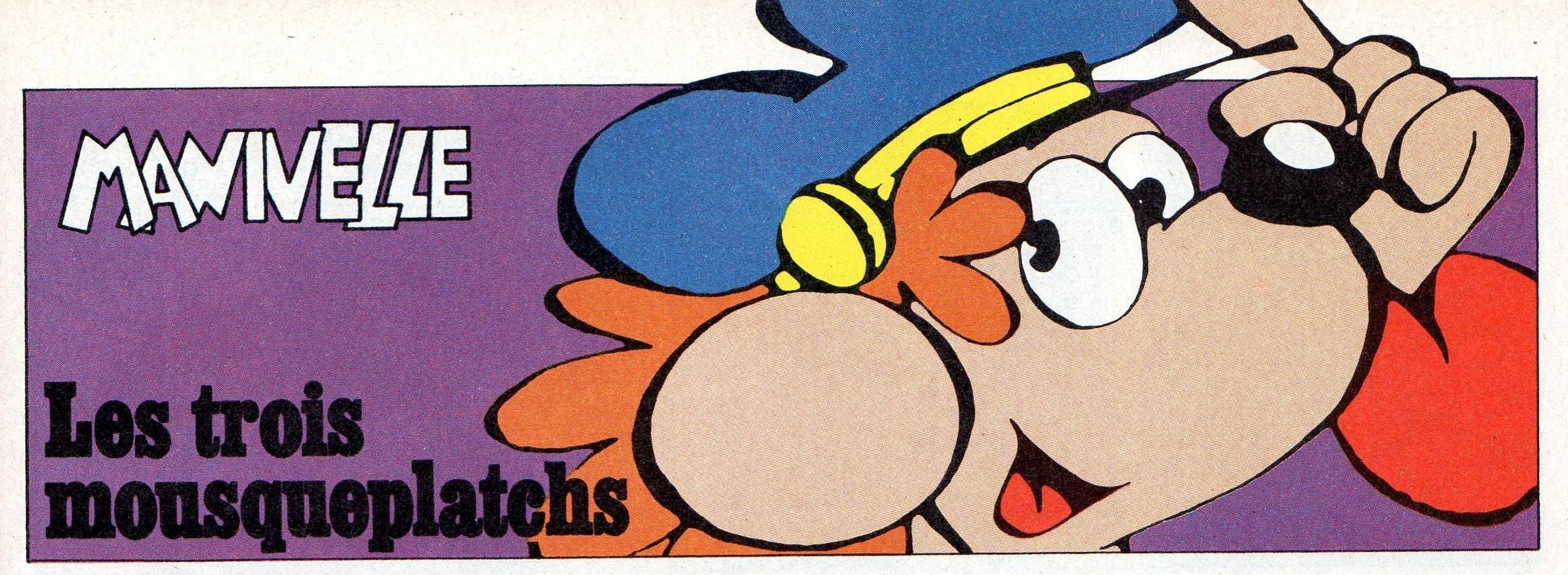

GRRR ! SI JE T'ATTRAPE, JE TE DÉSINTÈGRE, MINUS !
TRICHEURS ! CELUI QUE J'AI VU A LA TÉLÉ, C'ÉTAIT UN NABOT... A MOI !

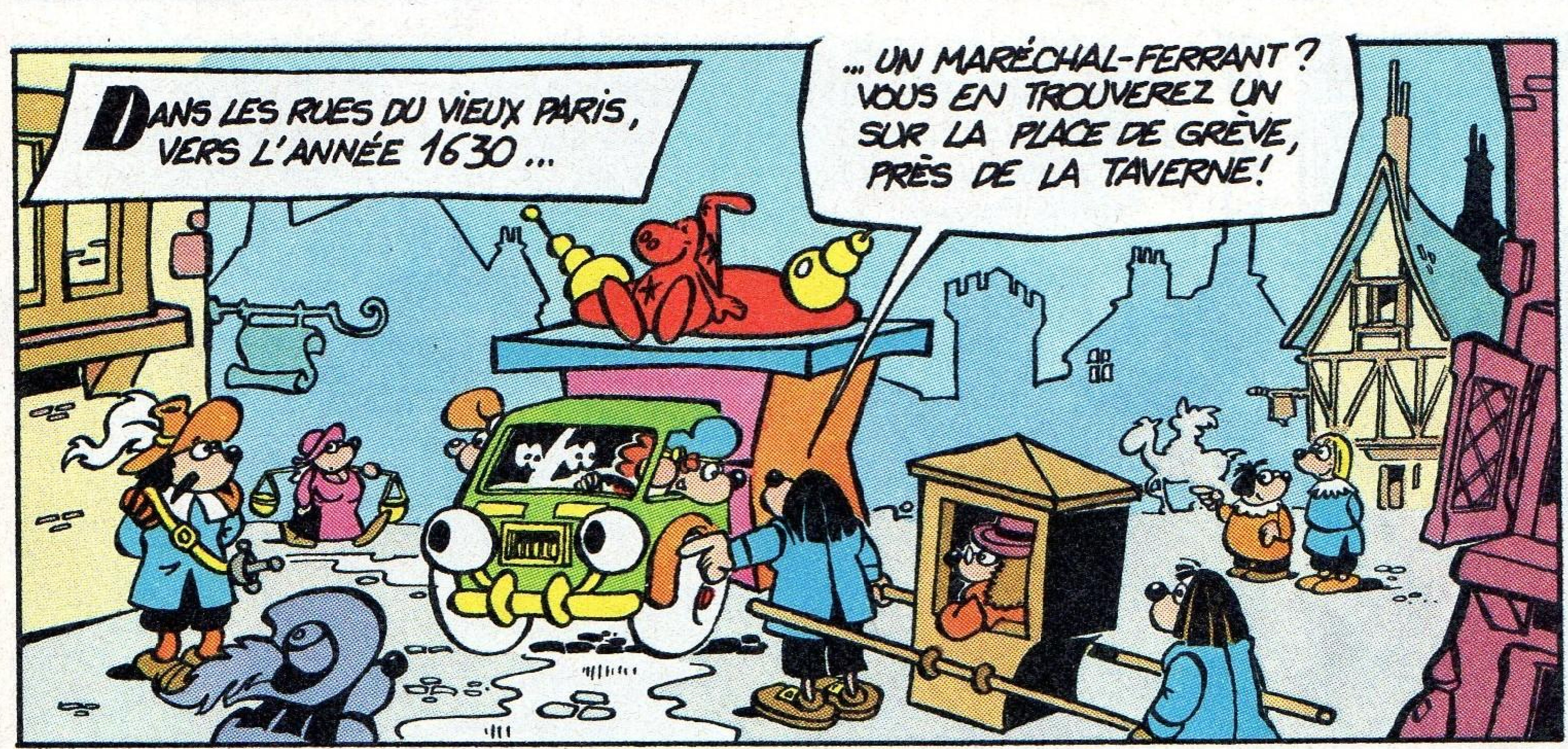

TU ES FOOT
mondial
LIS
mondial
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

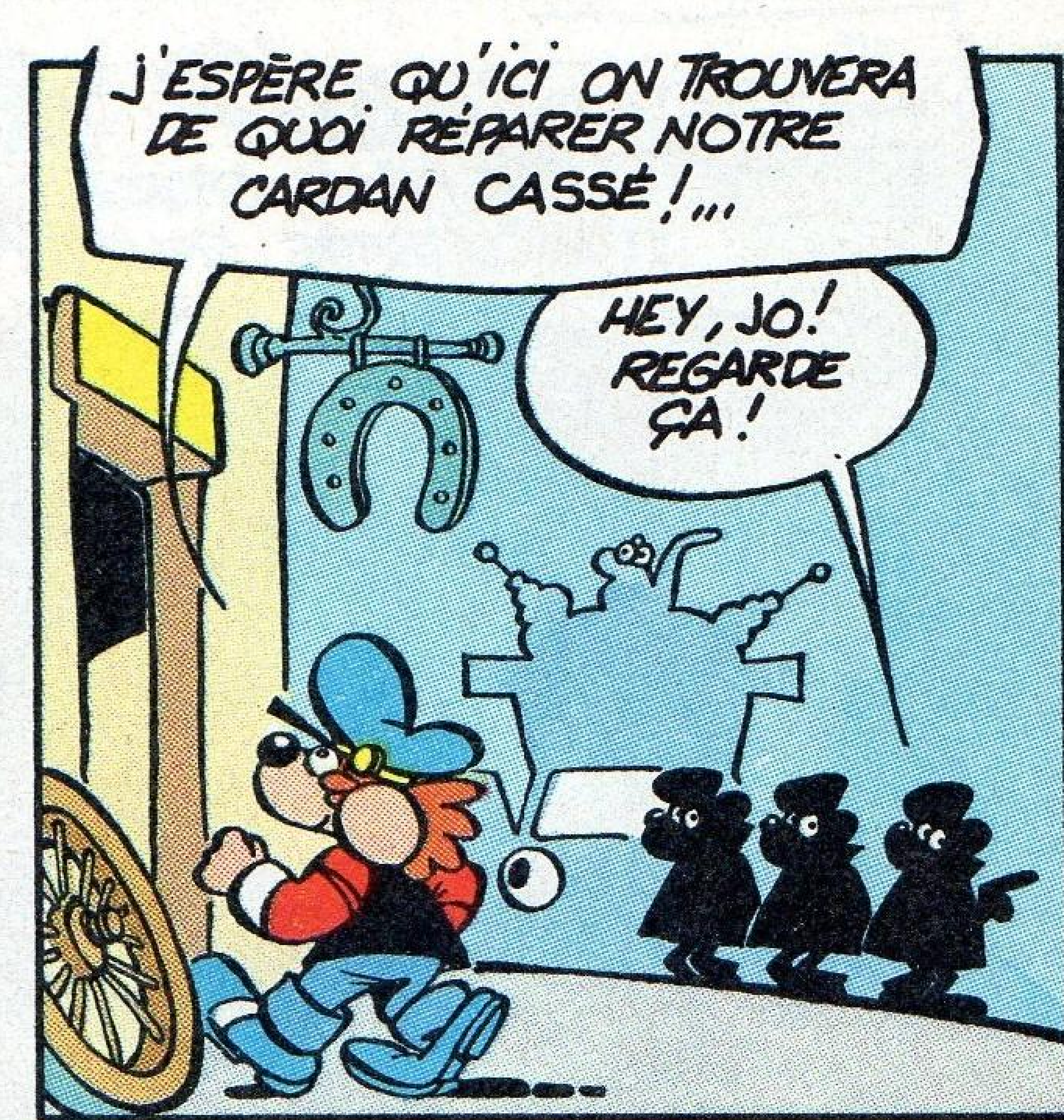

SOURIEZ PIF
— JE T'AVAIS BIEN DIT QUE PARLER DE SON CHAPEAU ÉTAIT UN SUJET ÉPINEUX !

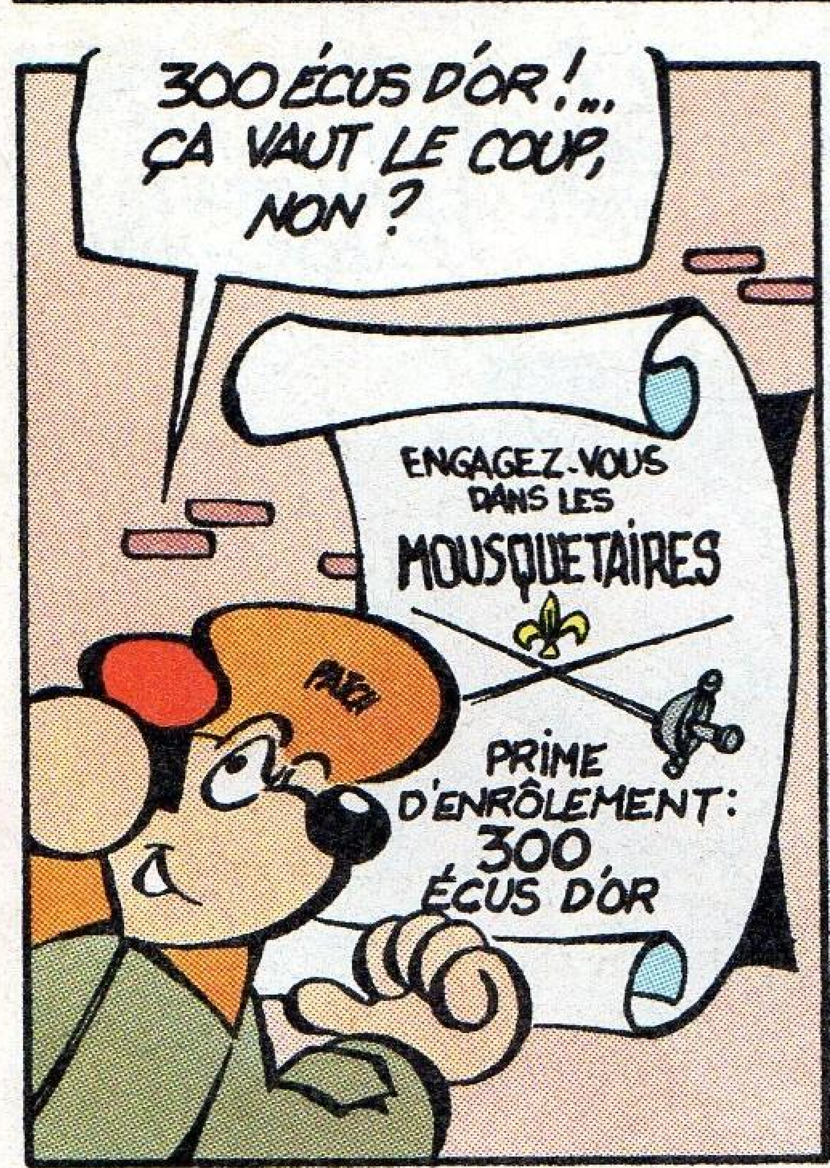


LA FOIRE
DU RIRE EST
COMMENCÉE.
Pif SUPER COMIQUE
SWIZZZZZ
N°9
9,50 F
Pif POCHE SPECIAL
LES AVENTURES FANTASTIQUES DE PIF ET HERCULE
10 F
En vente chez votre marchand de journaux
Pif
WAAH!





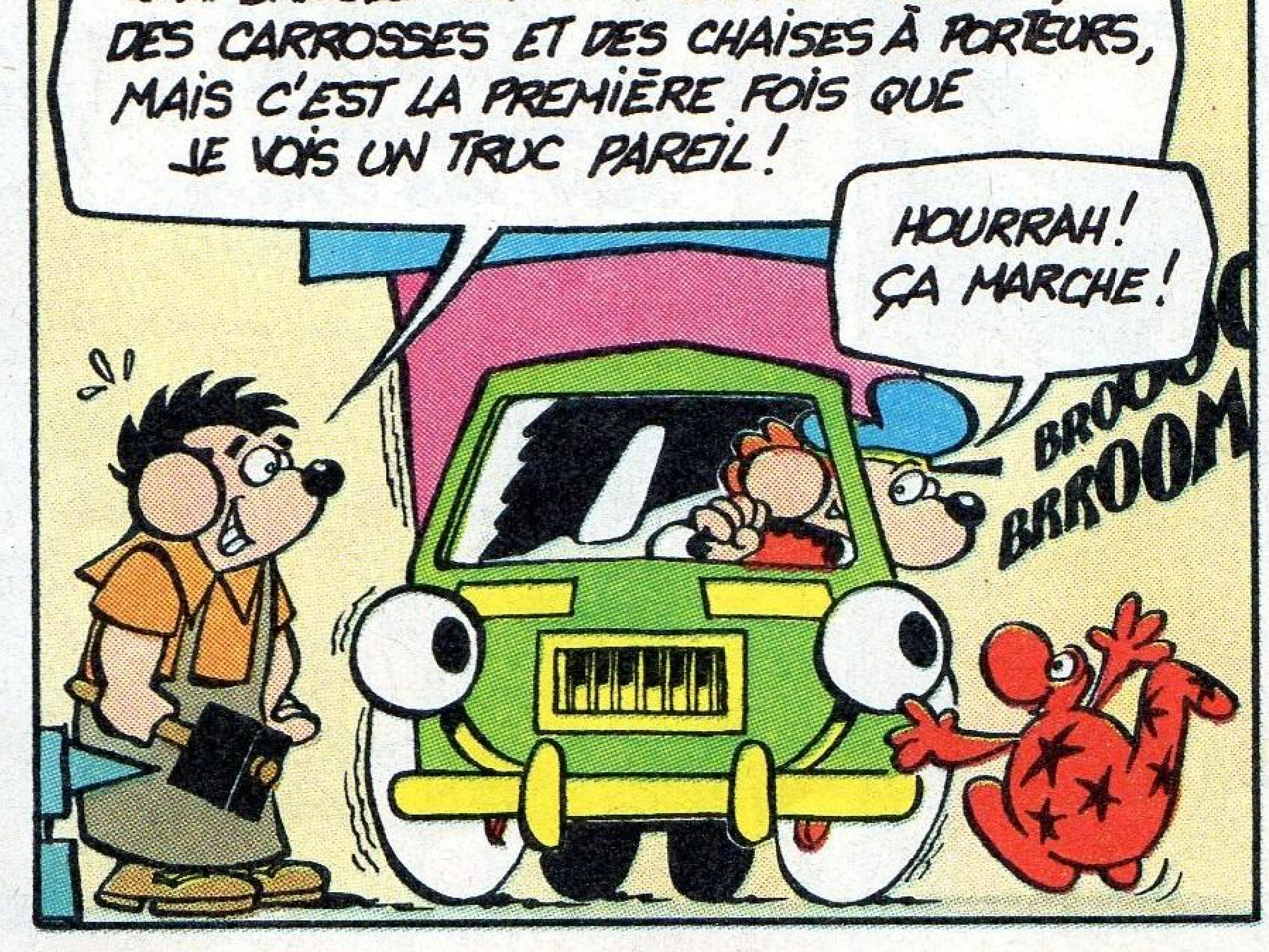






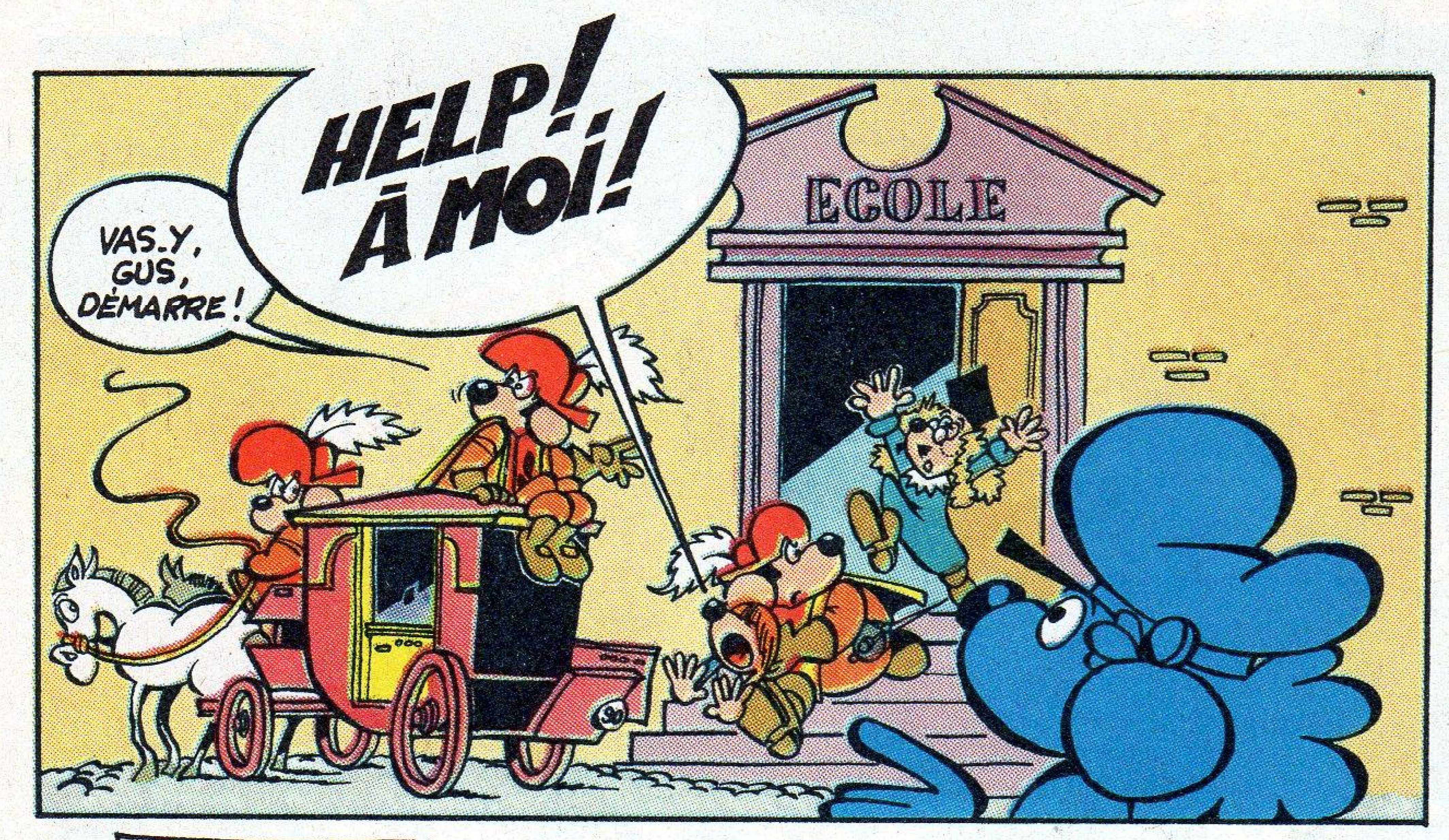


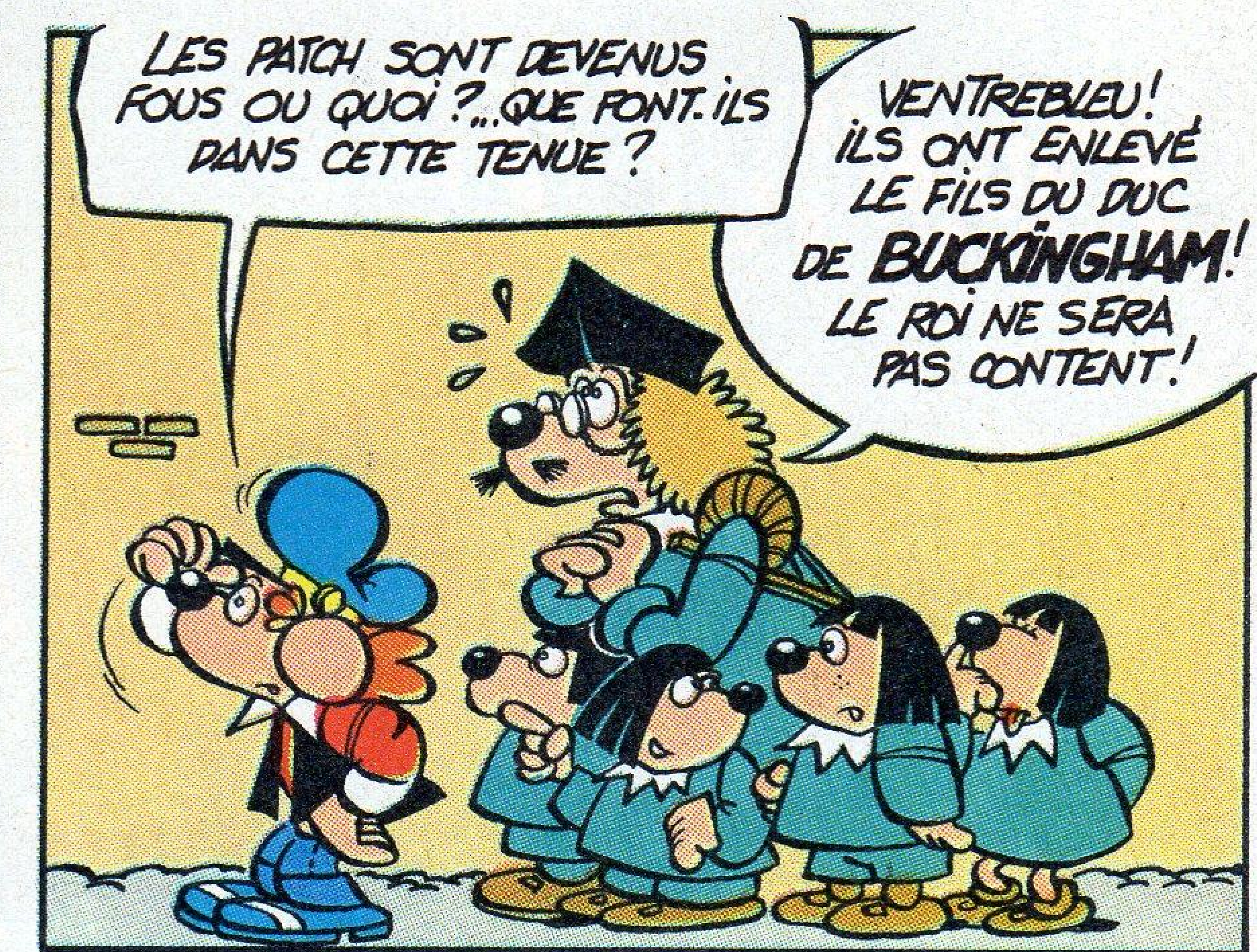


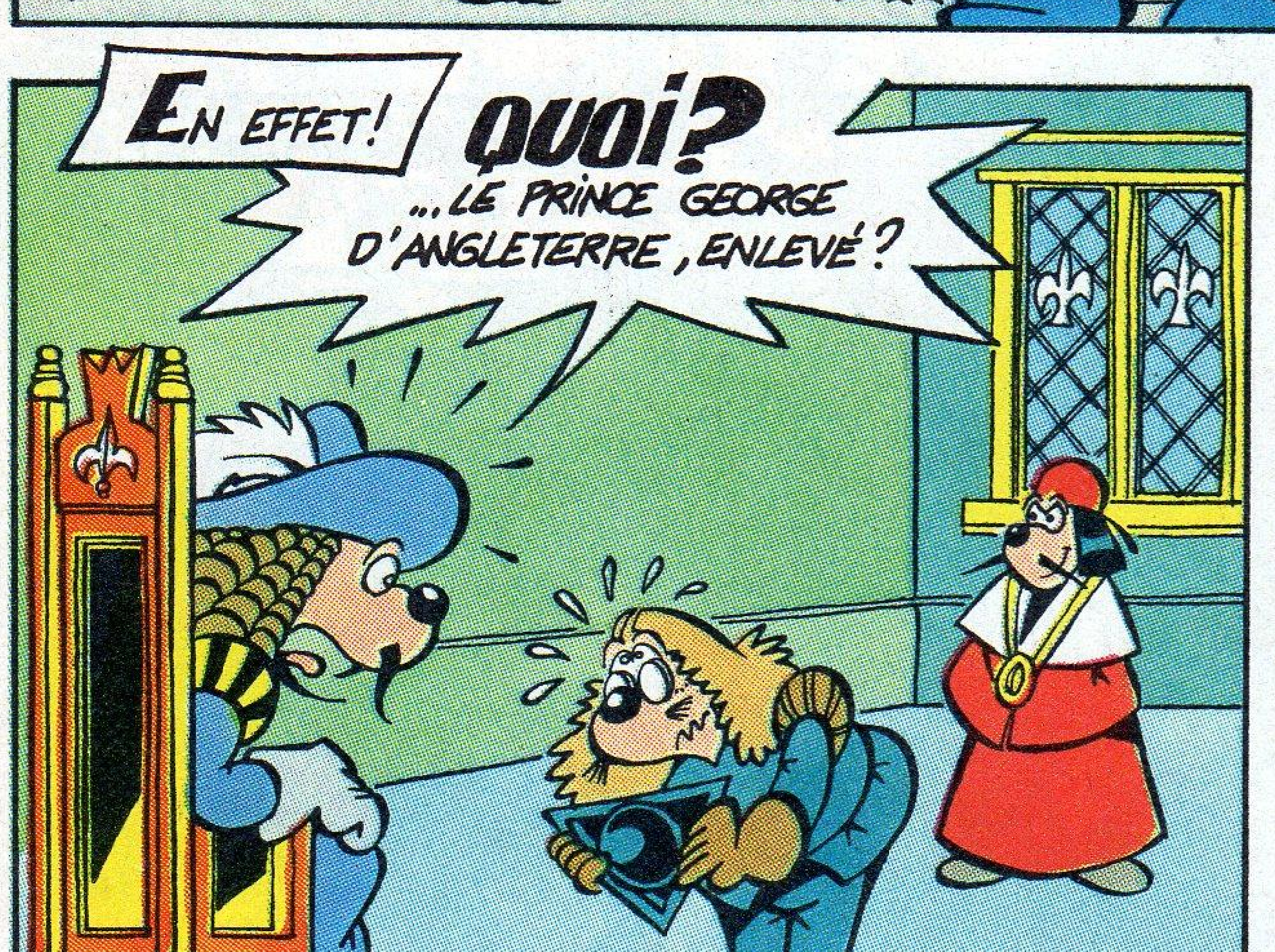


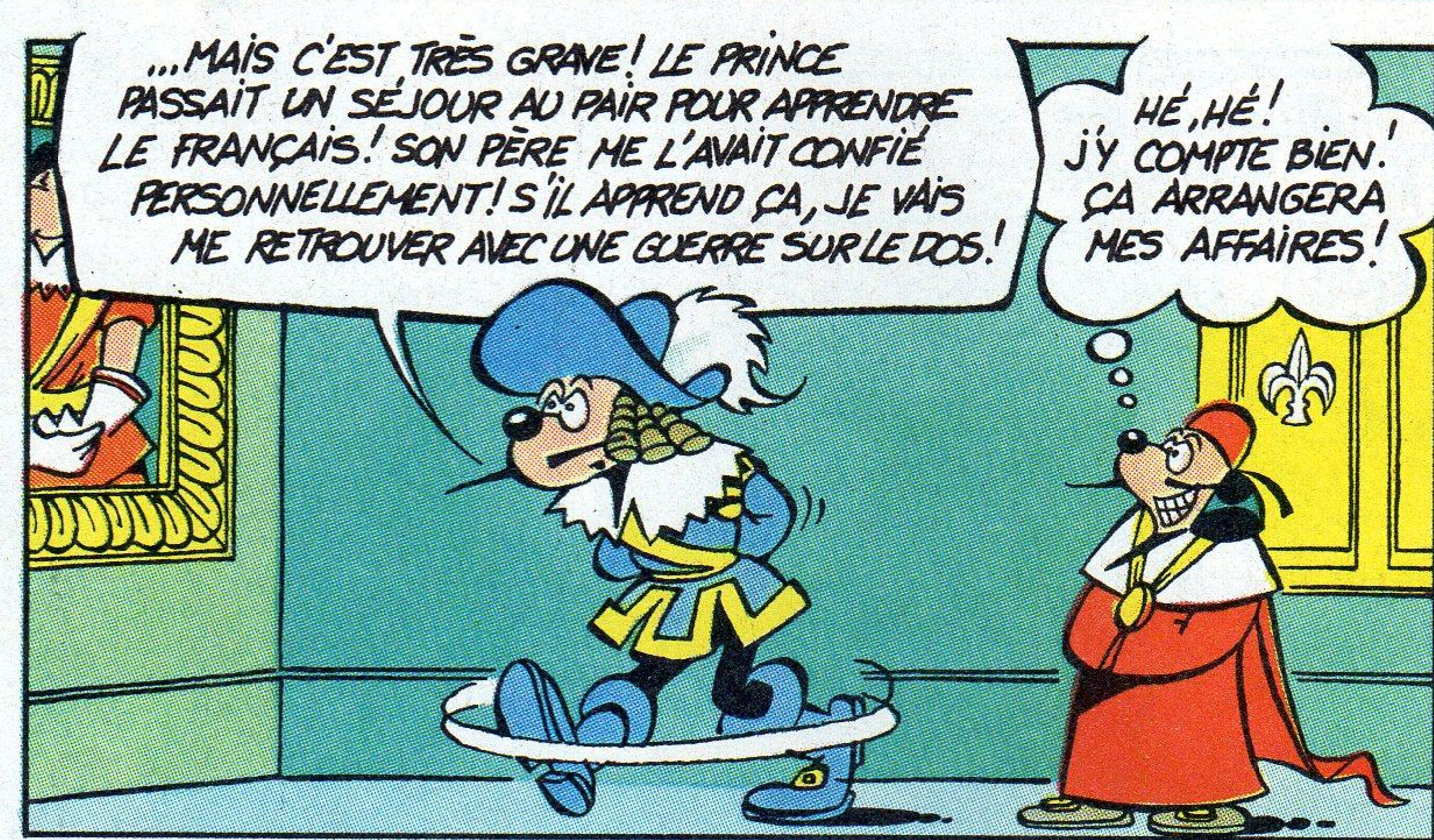


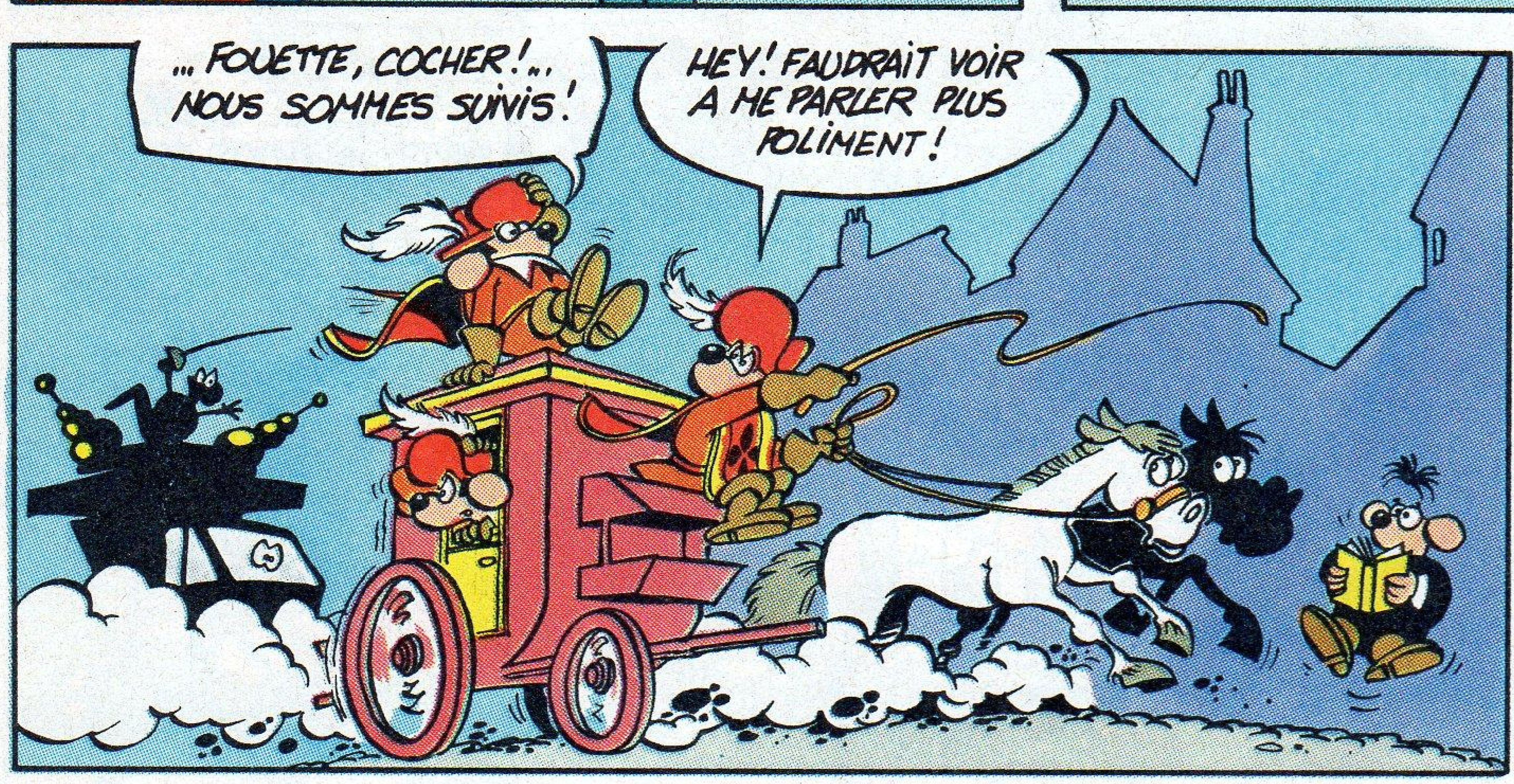
SCENARIO ET DESSINS : C. GOUX.


VAS-Y, GUS, DEMARRE!
HELP! À MOI!
ECOLE


LES PATCH SONT DEVENUS FOUS OU QUOI?.. QUE FONT-ILS DANS CETTE TENUE?
VENTREBLEU! ILS ONT ENLEVÉ LE FILS DU DUC DE BUCKINGHAM! LE ROI NE SERA PAS CONTENT!

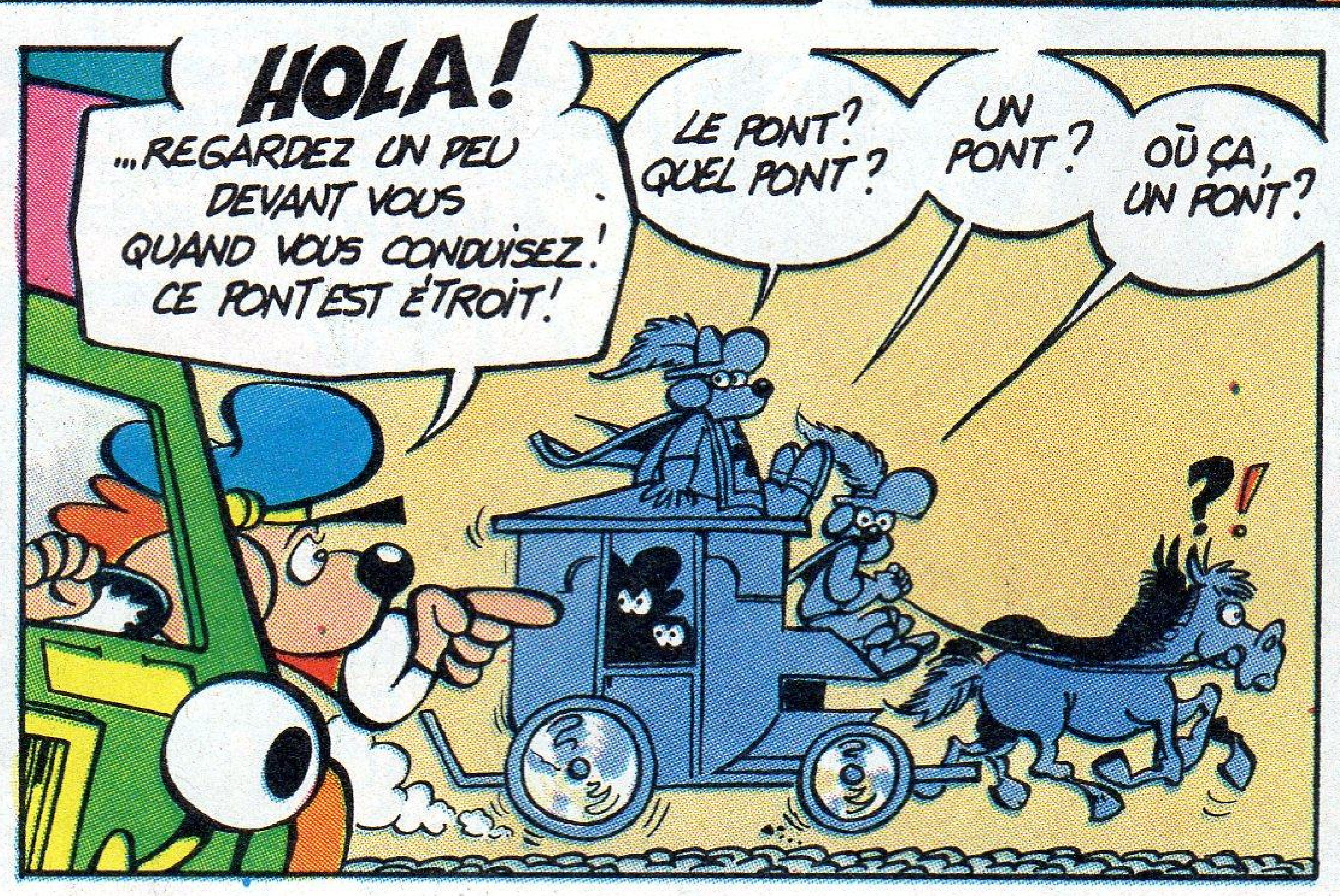

EN EFFET!
QUOI? ...LE PRINCE GEORGE D'ANGLETERRE, ENLEVÉ?

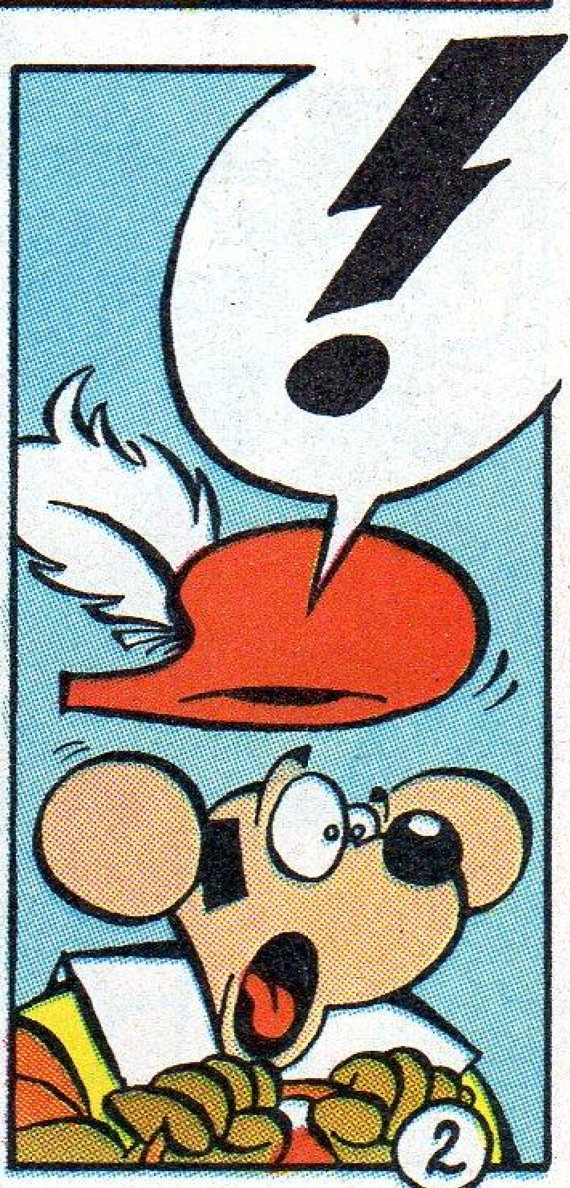

...MAIS C'EST TRÈS GRAVE! LE PRINCE PASSAIT UN SÉJOUR AU PAIR POUR APPRENDRE LE FRANÇAIS! SON PÈRE ME L'AVAIT CONFIÉ PERSONNELLEMENT! S'IL APPREND ÇA, JE VAIS ME RETROUVER AVEC UNE GUERRE SUR LE DOS!
HÉ, HÉ! J'Y COMPTE BIEN! ÇA ARRANGERA MES AFFAIRES!

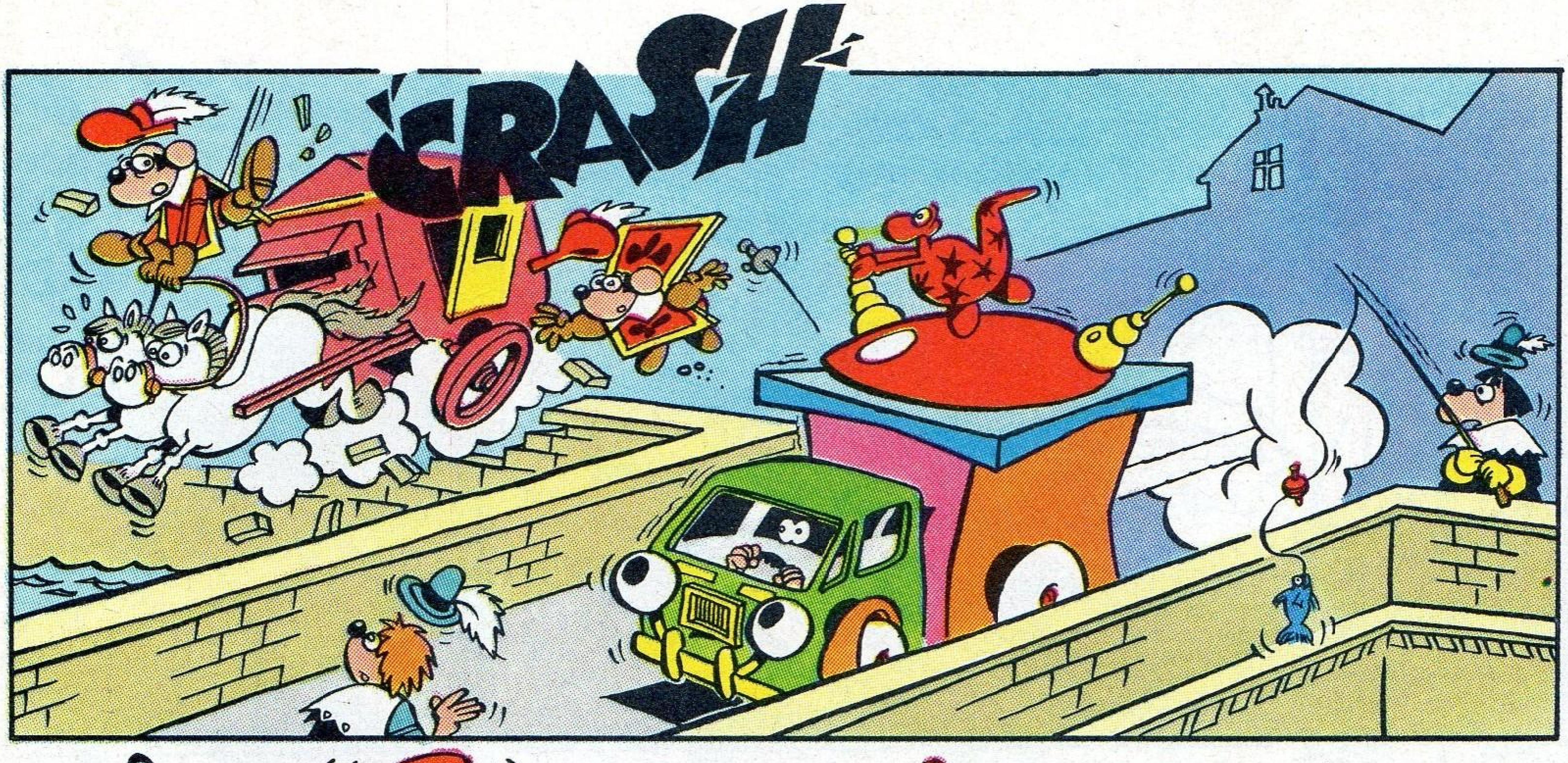

...FOUETTE, COCHER!.. NOUS SOMMES SUIVIS!
HEY! FAUDRAIT VOIR A ME PARLER PLUS POLIMENT!


BLOODY HELL! LE ROI D'ANGLETERRE VOUS FERA COUPER LA TÊTE!
HA, HA, HA! ..FAUDRAIT D'ABORD QU'IL NOUS ATTRAPE!

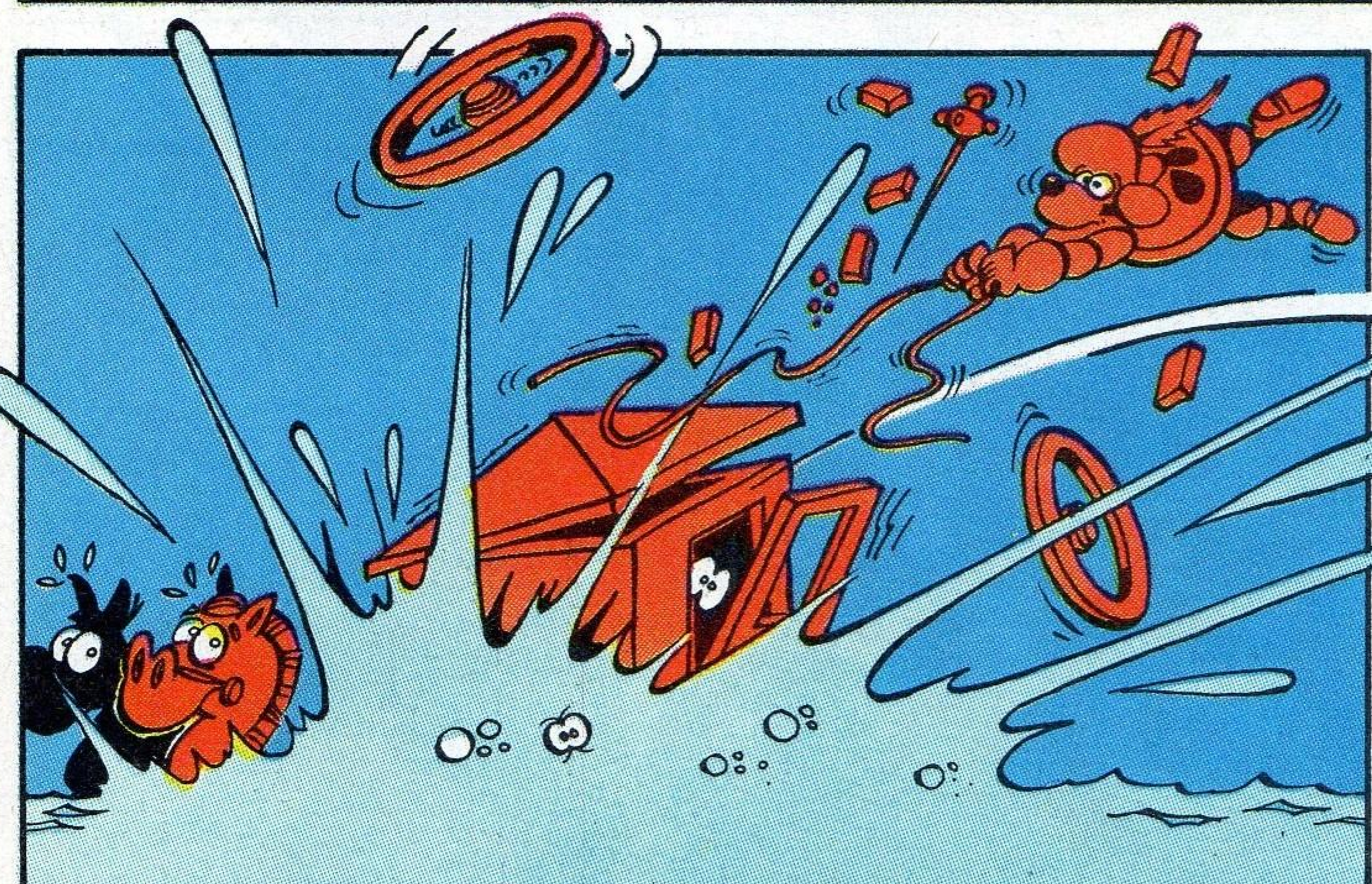

...ÇA RISQUE BIEN D'ARRIVER SI VOUS NE LIBÉREZ PAS CET ENFANT!
...NON MAIS, DE QUOI JE ME MÊLE?


HOLA! ..REGARDEZ UN PEU DEVANT VOUS QUAND VOUS CONDUISEZ! CE PONT EST ÉTROIT!
LE PONT? QUEL PONT?
UN PONT?
OÙ ÇA, UN PONT?
?!

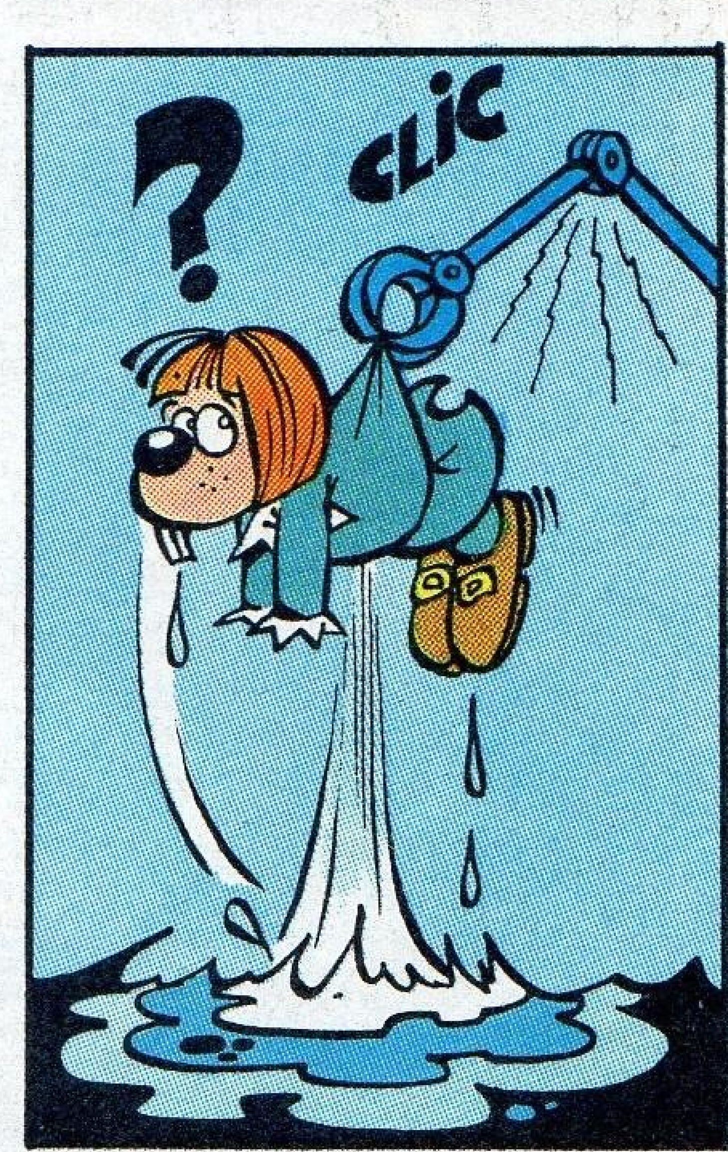

!
2

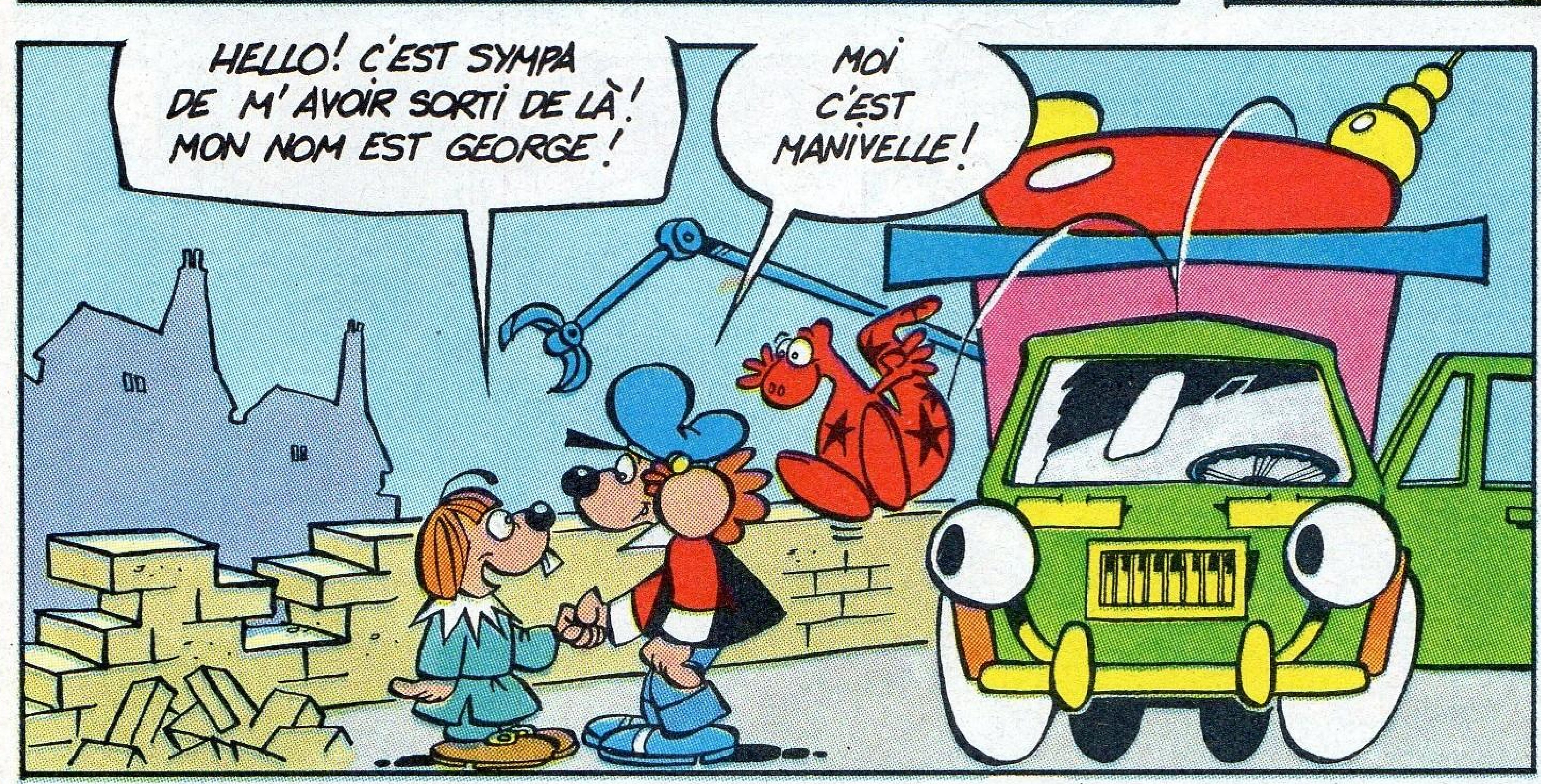

CRASH


PFFFT! DRÔLEMENT SECOUÉS SUR CES PAVÉS!



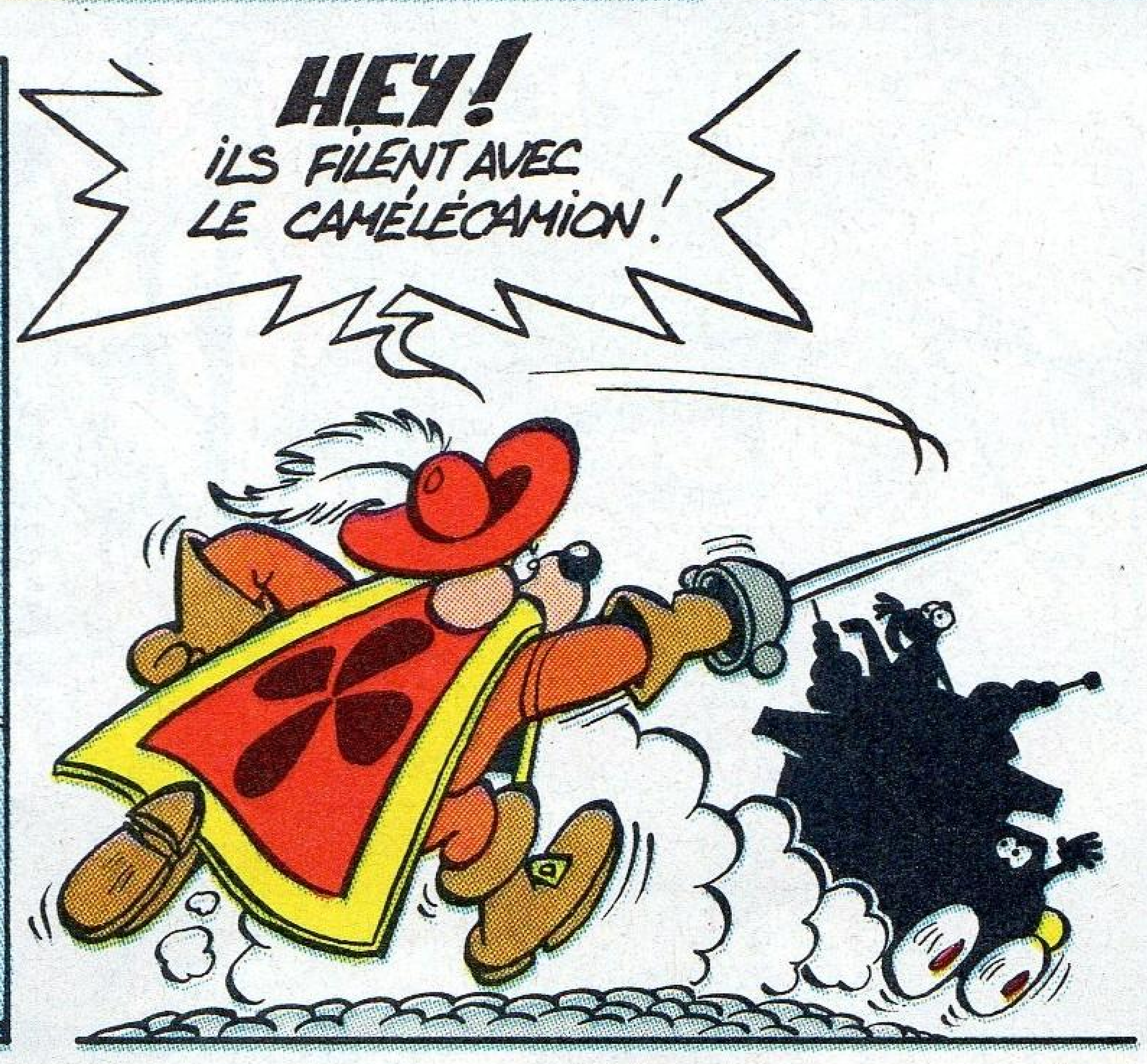

STATIONNEMENT INTERDIT DANS UNE RIVIÈRE, DÉTÉRIORATION D'ÉDIFICE PUBLIC! AU NOM DU ROI JE VOUS INFLIGE UNE AMENDE DE 500 ÉCUS, MES GAILLARDS!


?
CLIC


HELLO! C'EST SYMPA DE M'AVOIR SORTI DE LÀ! MON NOM EST GEORGE!
MOI C'EST MANIVELLE!

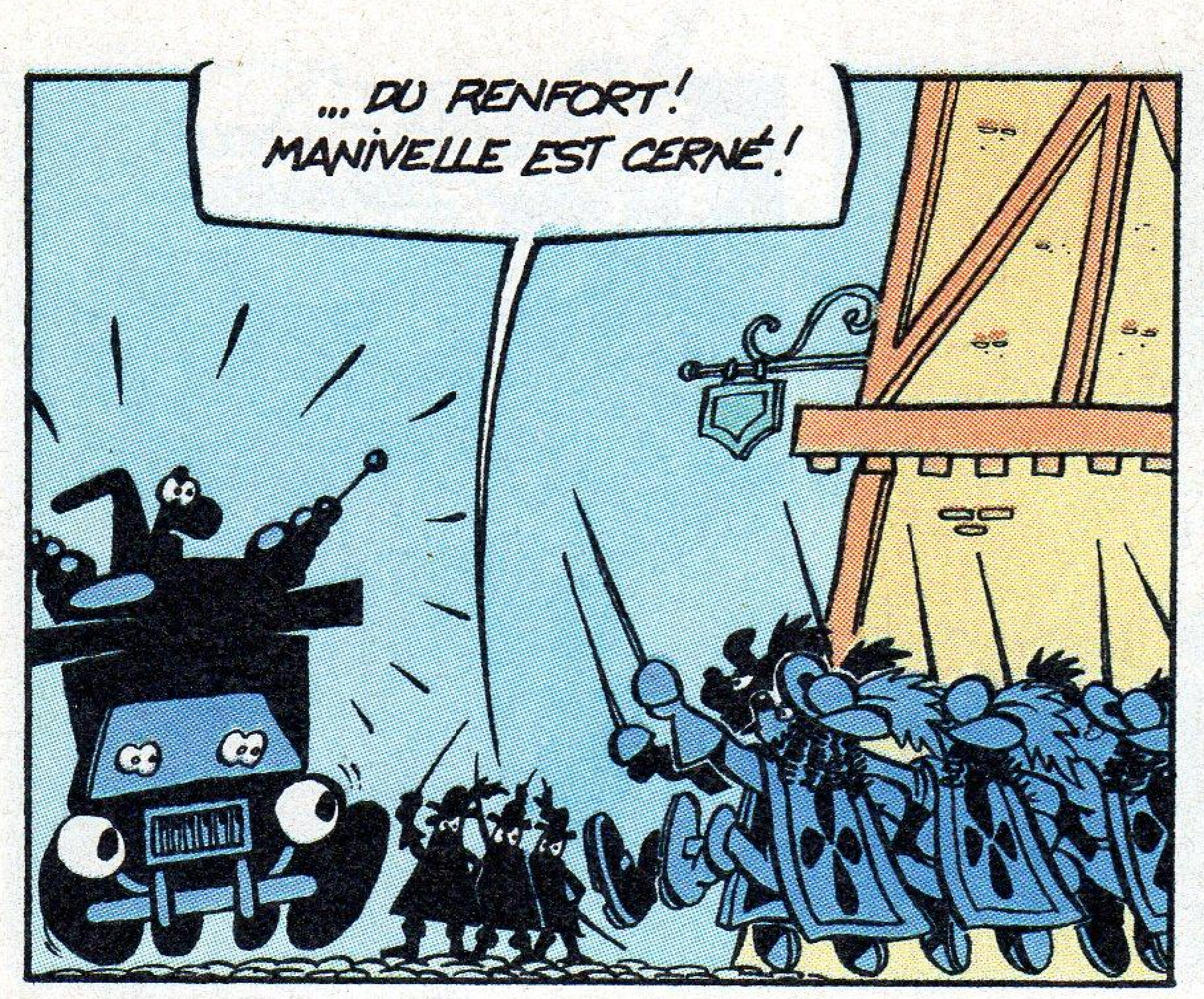

SI ON LAISSE ÉCHAPPER LE GOSSE, LE CARDINAL VA NOUS SONNER LES CLOCHES!
...ET ADIEU LES 10.000 ÉCUS!

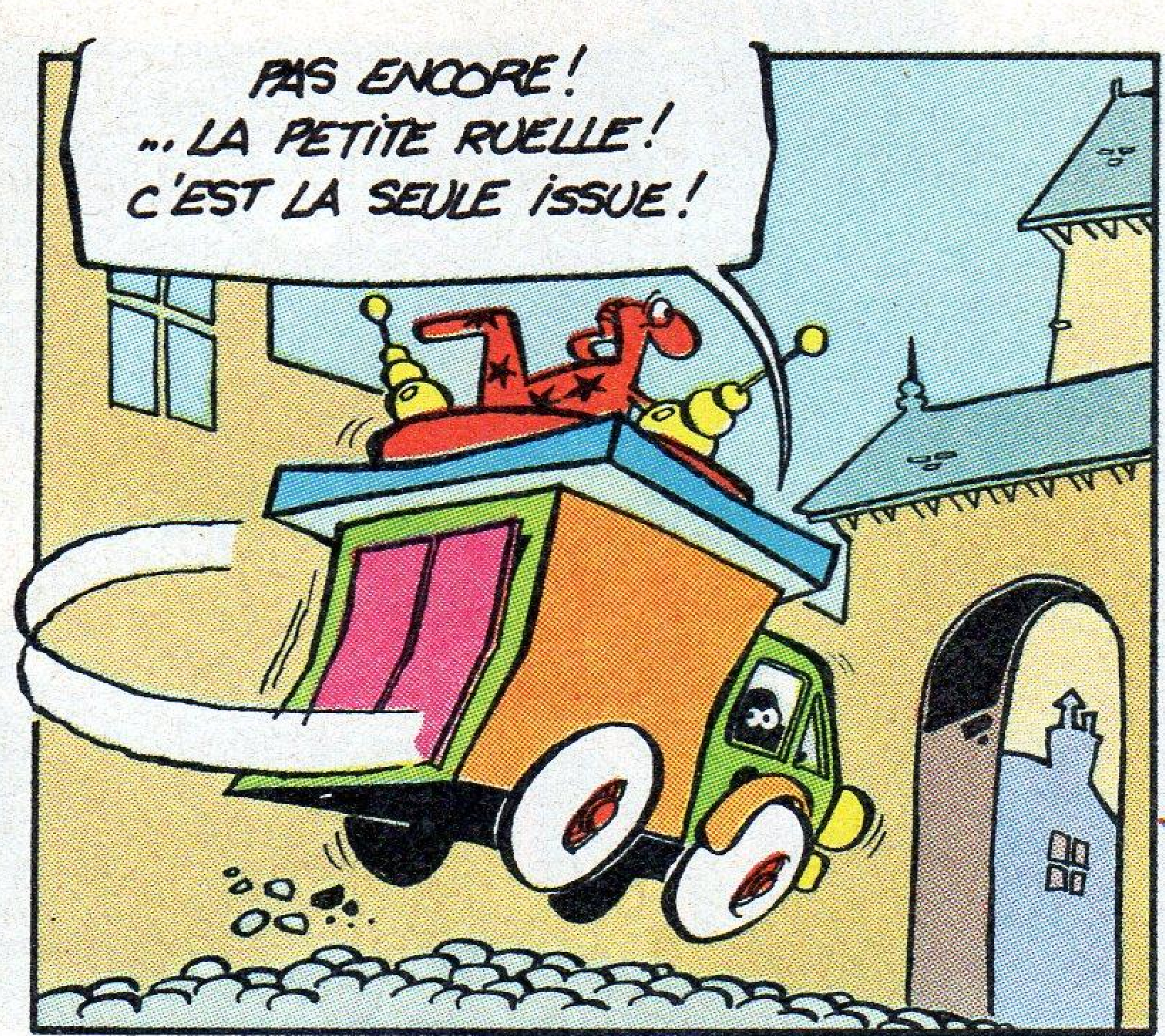

RENDS-NOUS CET ENFANT, MANIVELLE!
VENEZ DONC LE PRENDRE!
TCHIC

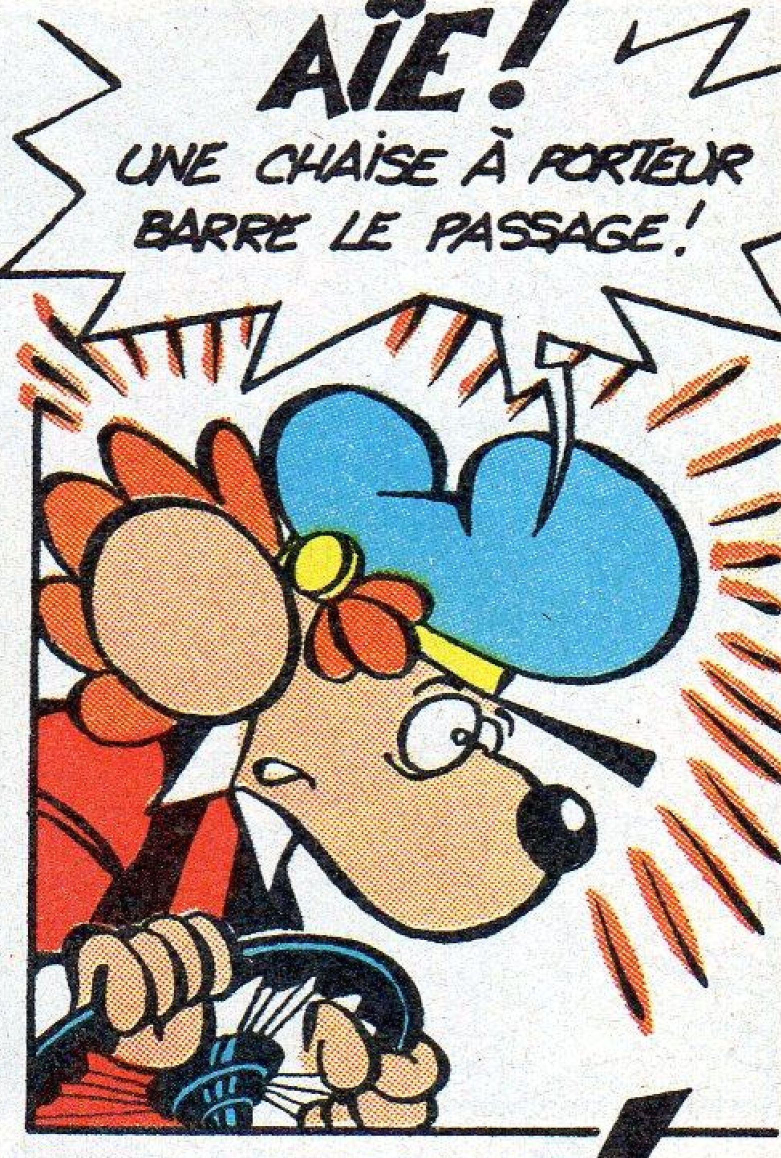

HEY! ILS FILENT AVEC LE CAMÉLÉCAMION!

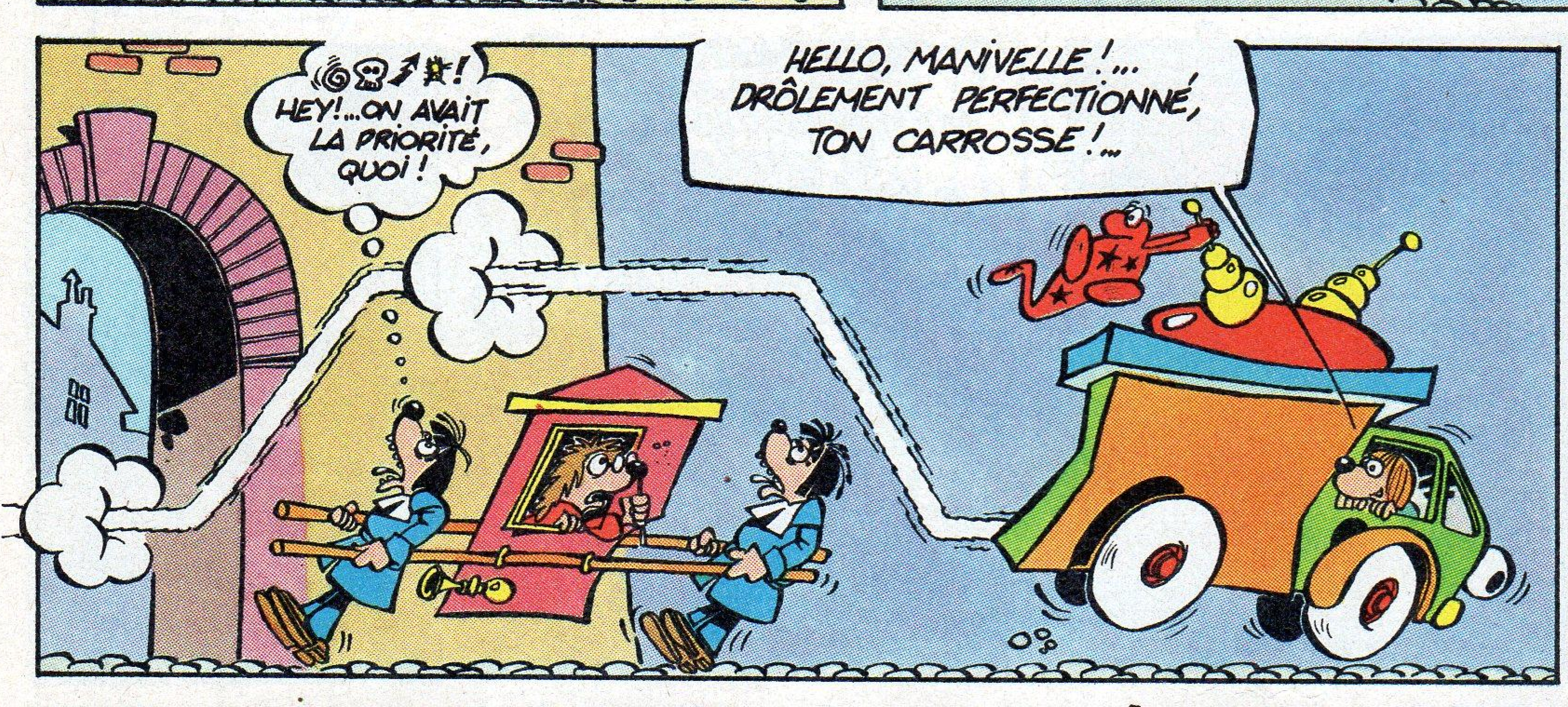

TROP TARD! ILS SONT FICHUS! REGARDEZ!

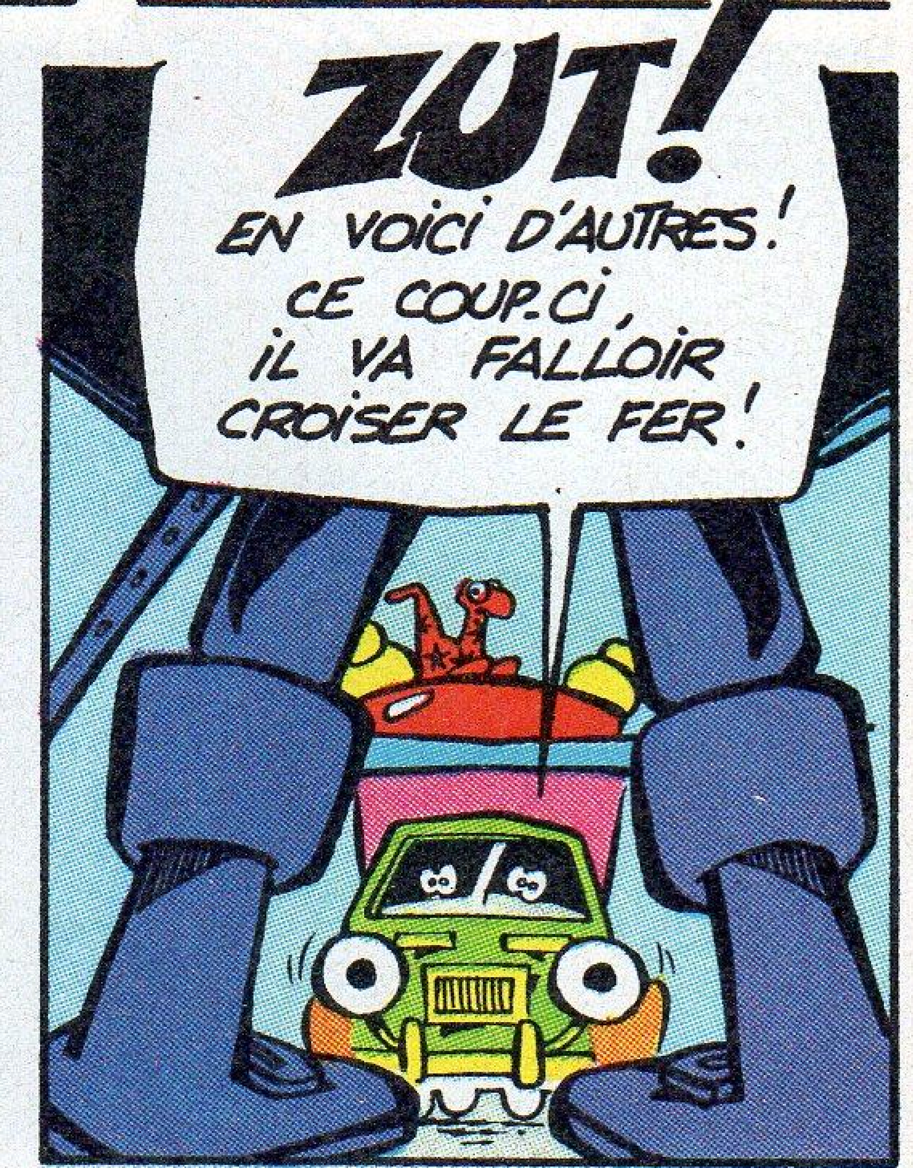
(3)









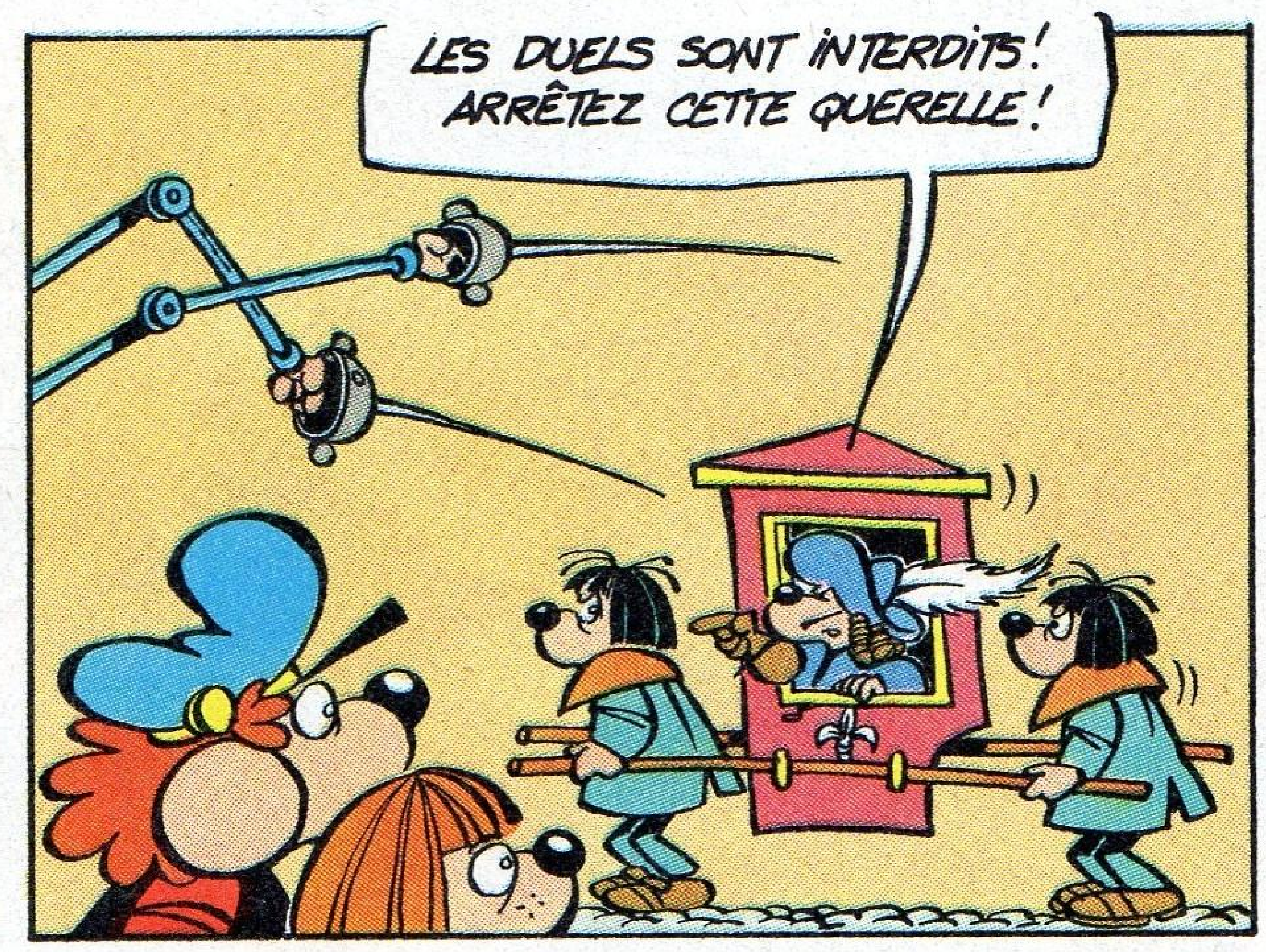


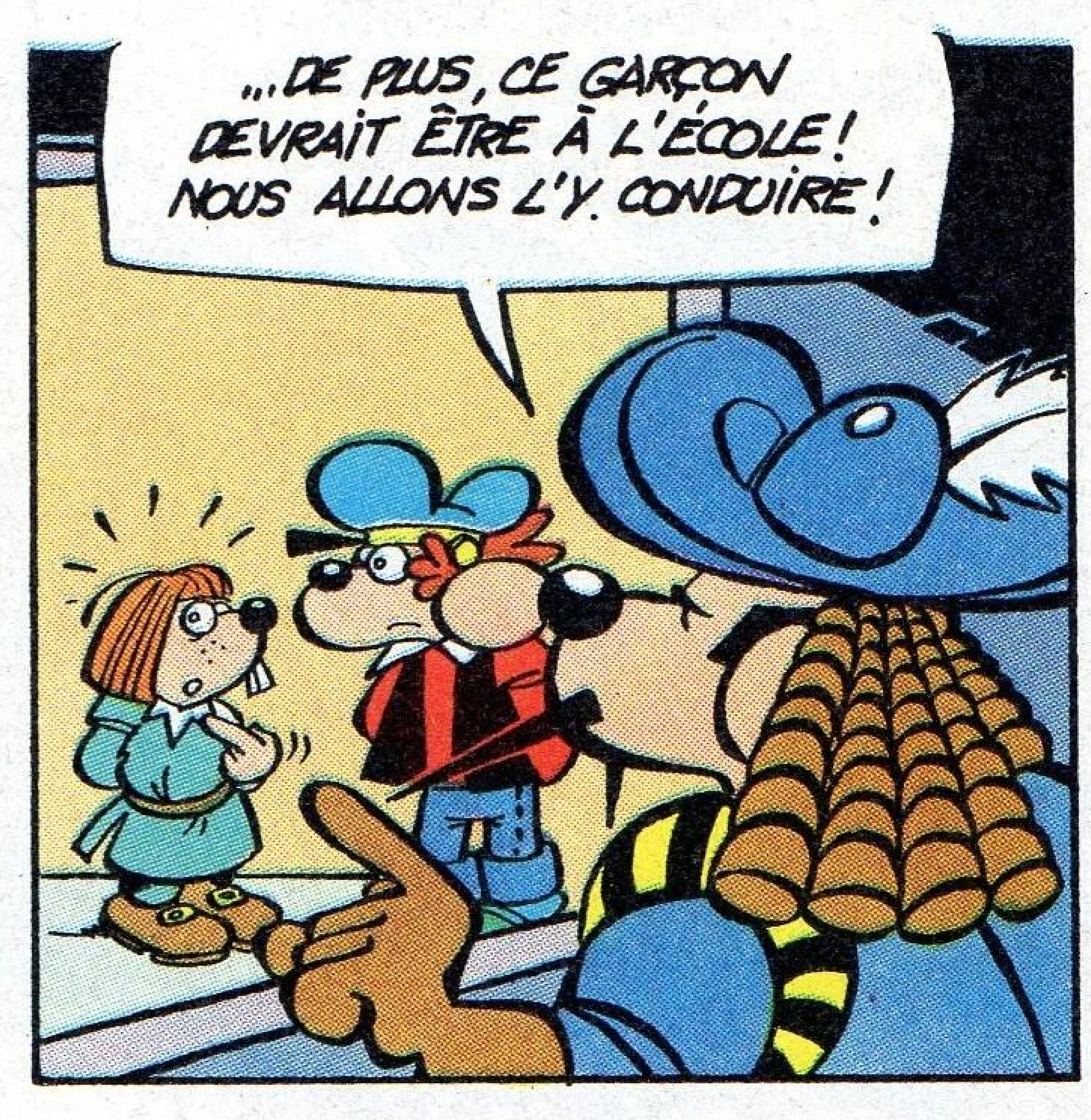
...UN CONTRE DIX! BRAVO MANIVELLE, TU ES LE MEILLEUR!

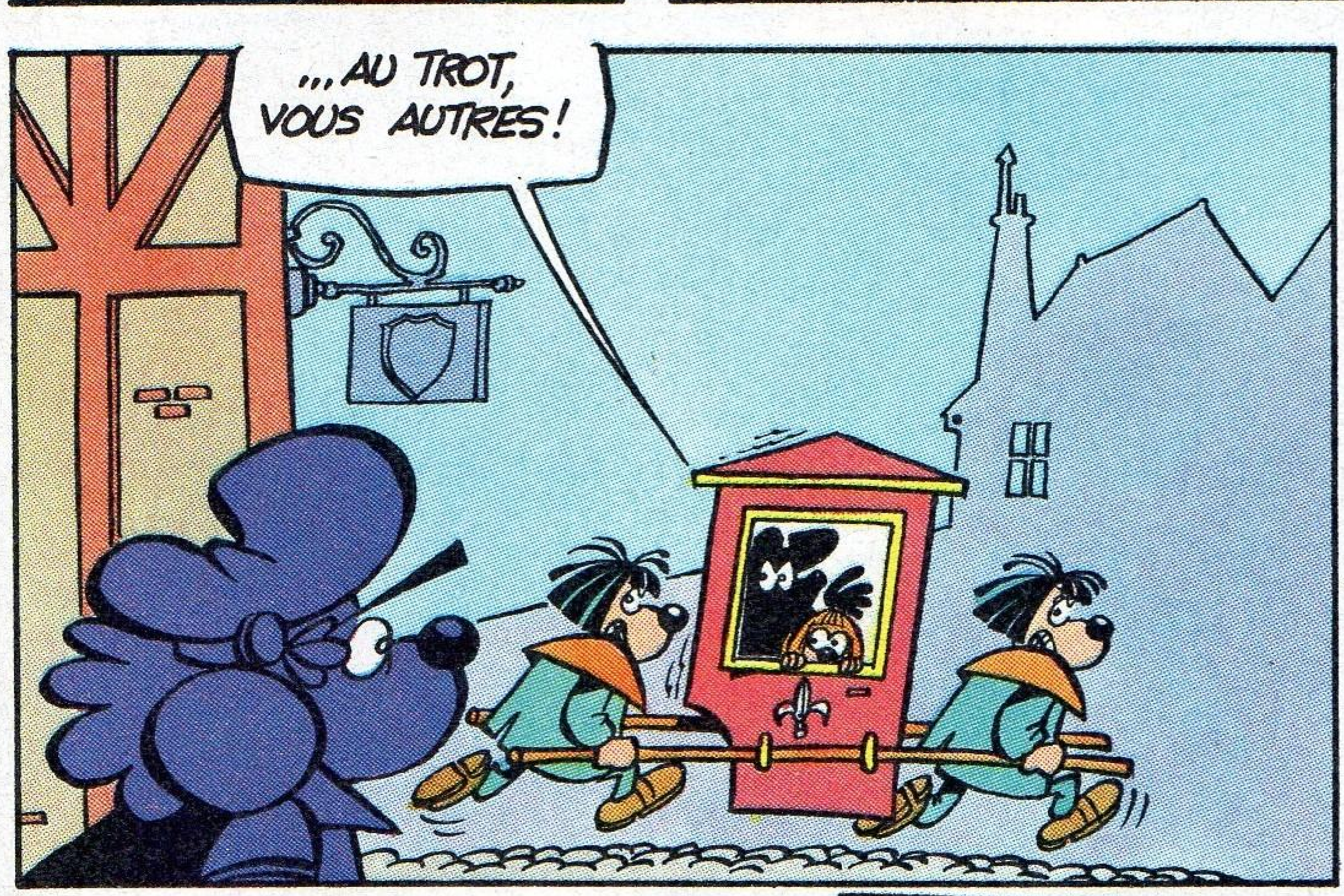
LES CHOSES ONT L'AIR DE SE GÂTER!

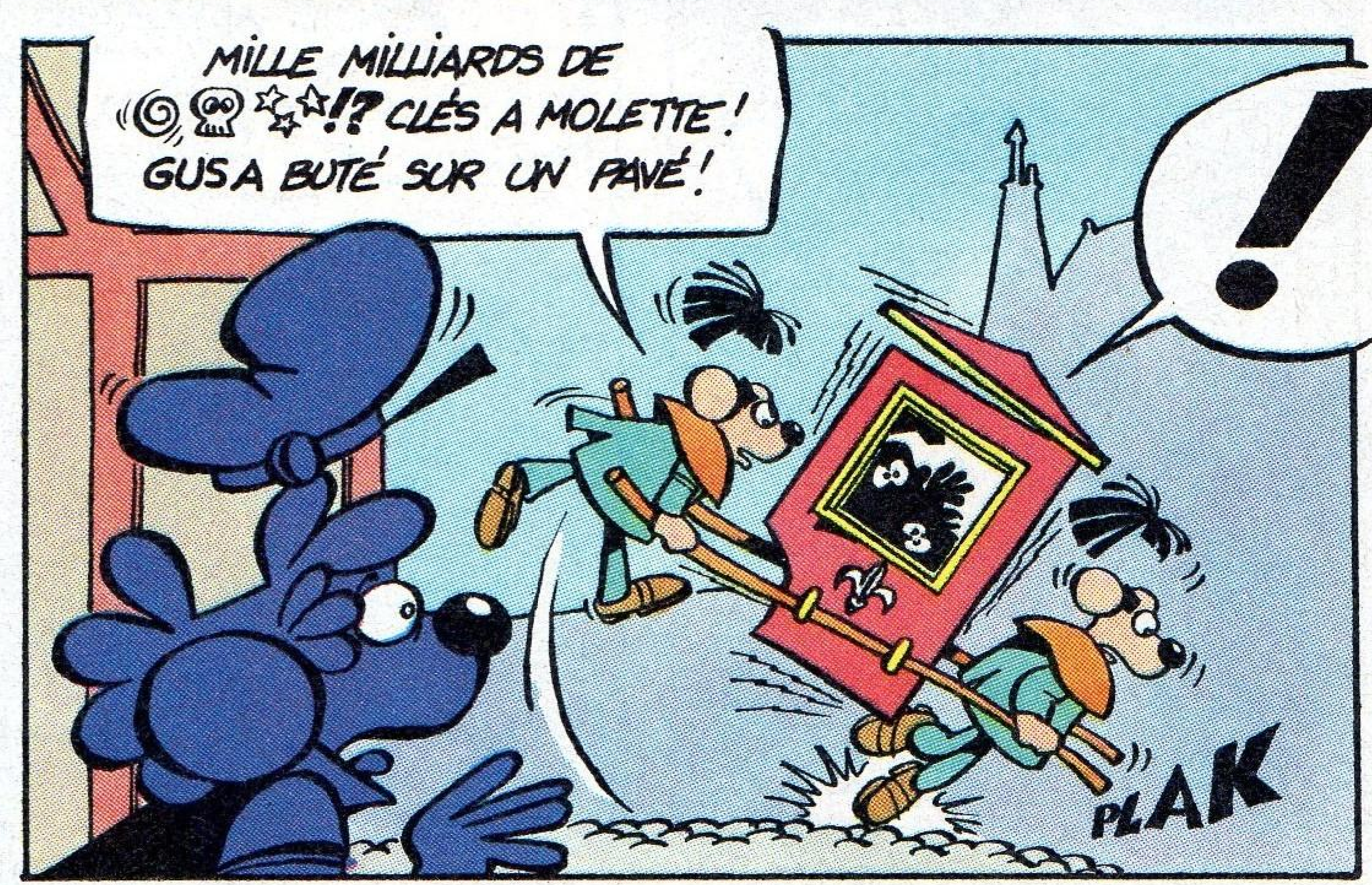
HEY, LES GARS! J'AI PEUT-ÊTRE UNE IDÉE!


ÉCARTEZ-VOUS ! LAISSEZ PASSER LE ROI !
?


LES DUELS SONT INTERDITS ! ARRÊTEZ CETTE QUERELLE !


... DE PLUS, CE GARÇON DEVRAIT ÊTRE À L'ÉCOLE ! NOUS ALLONS L'Y CONDUIRE !

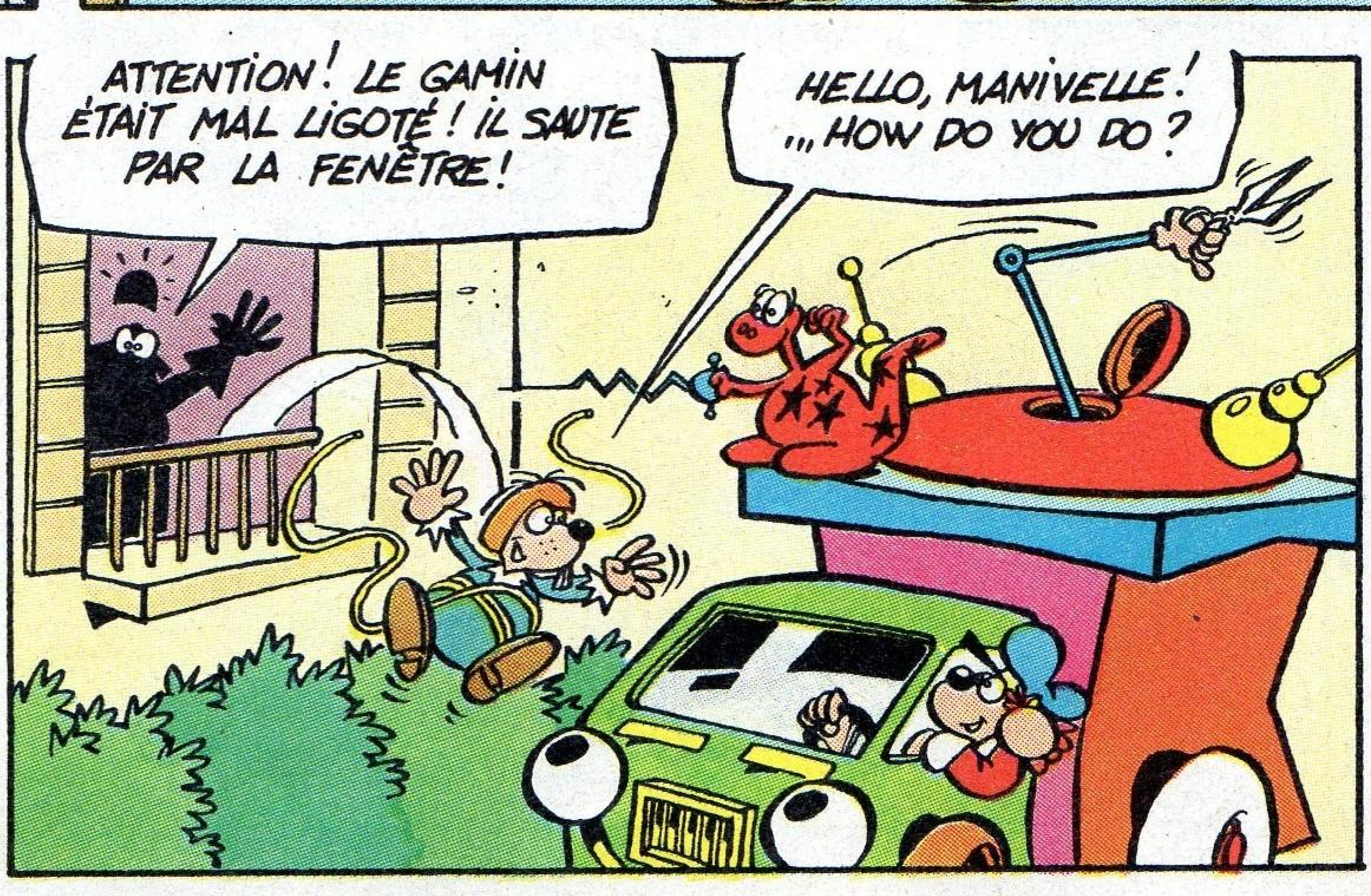

... AU TROT, VOUS AUTRES !


MILLE MILLIARDS DE !? CLÉS A MOLETTE ! GUS A BUTÉ SUR UN PAVÉ !
!
PLAK

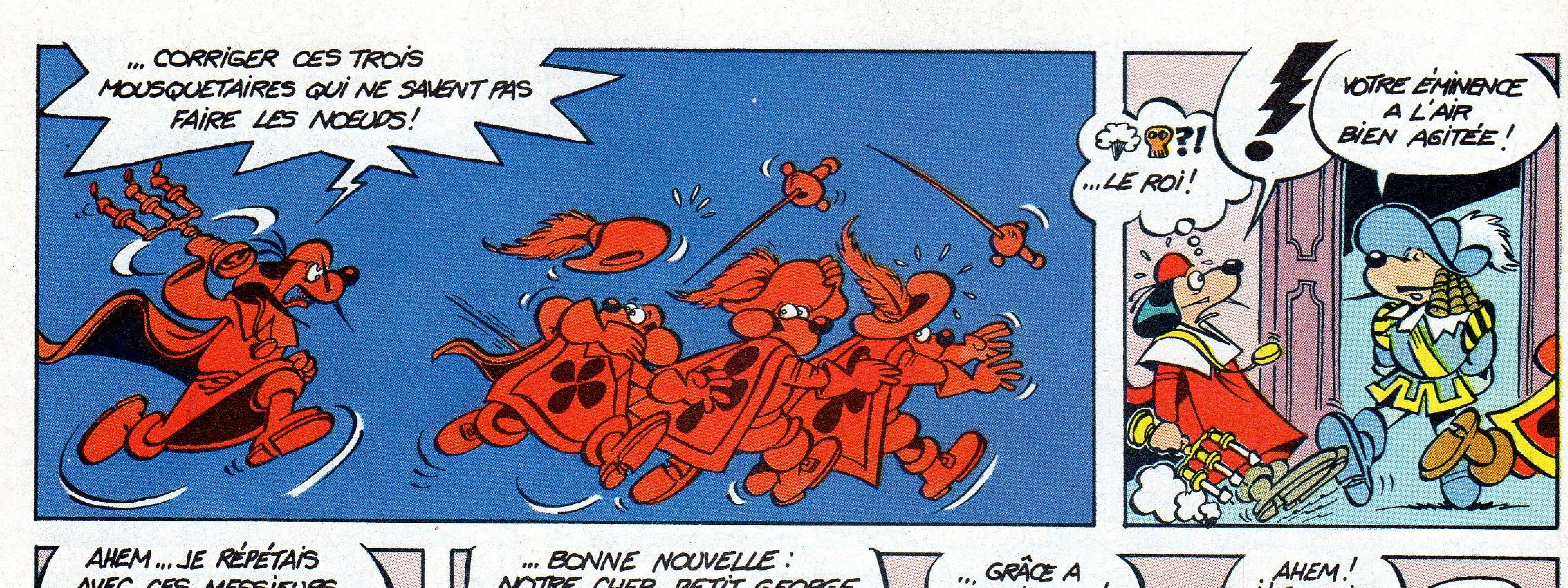

... LES PATCH ! JE ME SUIS FAIT AVOIR ! ILS LE CONDUISENT CHEZ LE CARDINAL !


EN EFFET !
TU L'AS BIEN FICELÉ AU MOINS ?
T'EN FAIS PAS, IL NE S'ÉCHAPPERA PAS !
MISSION ACCOMPLIE, CHEF ! OÙ SONT LES DOLLARS ?
VOUS VOULEZ PARLER DES PIÈCES D'OR, JE SUPPOSE ?

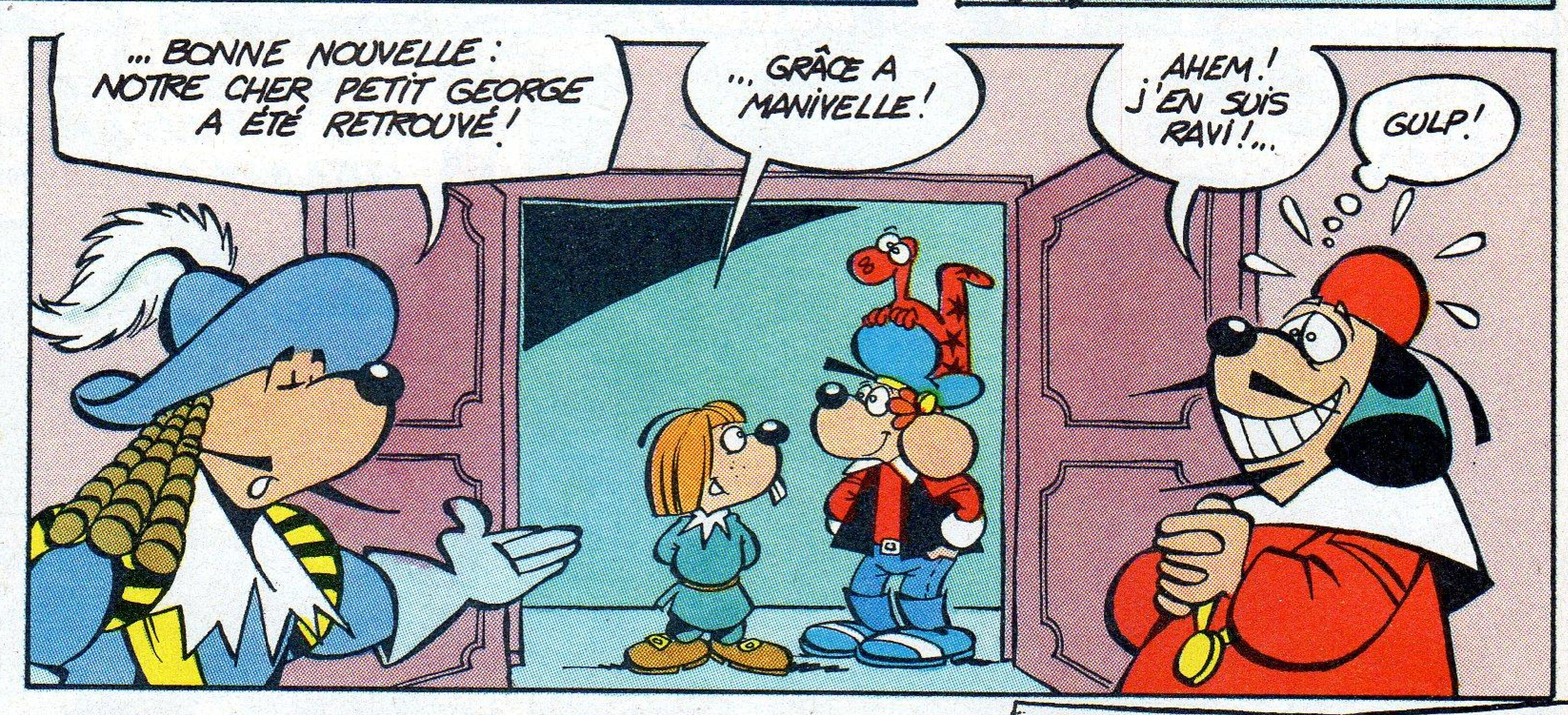

PSST !
MANIVELLE !!


ATTENTION ! LE GAMIN ÉTAIT MAL LIGOTÉ ! IL SAUTE PAR LA FENÊTRE !
HELLO, MANIVELLE ! ... HOW DO YOU DO ?

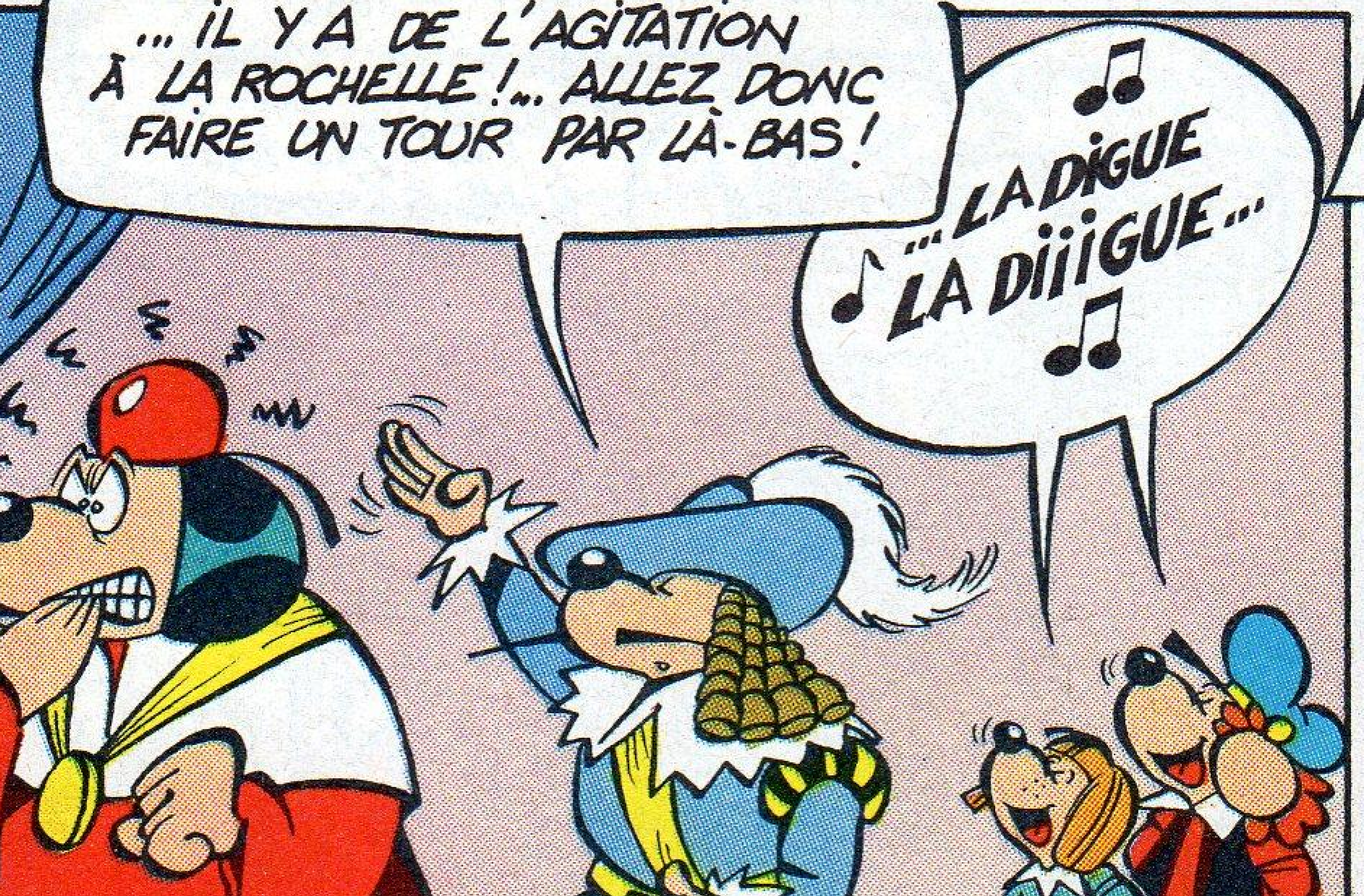

TOUT EST PERDU ! MAIS IL ME RESTE ENCORE UNE CHOSE A FAIRE !
?
5


... CORRIGER CES TROIS MOUSQUETAIRES QUI NE SAVENT PAS FAIRE LES NOEUDS!
... LE ROI!
VOTRE ÉMINENCE A L'AIR BIEN AGITÉE!

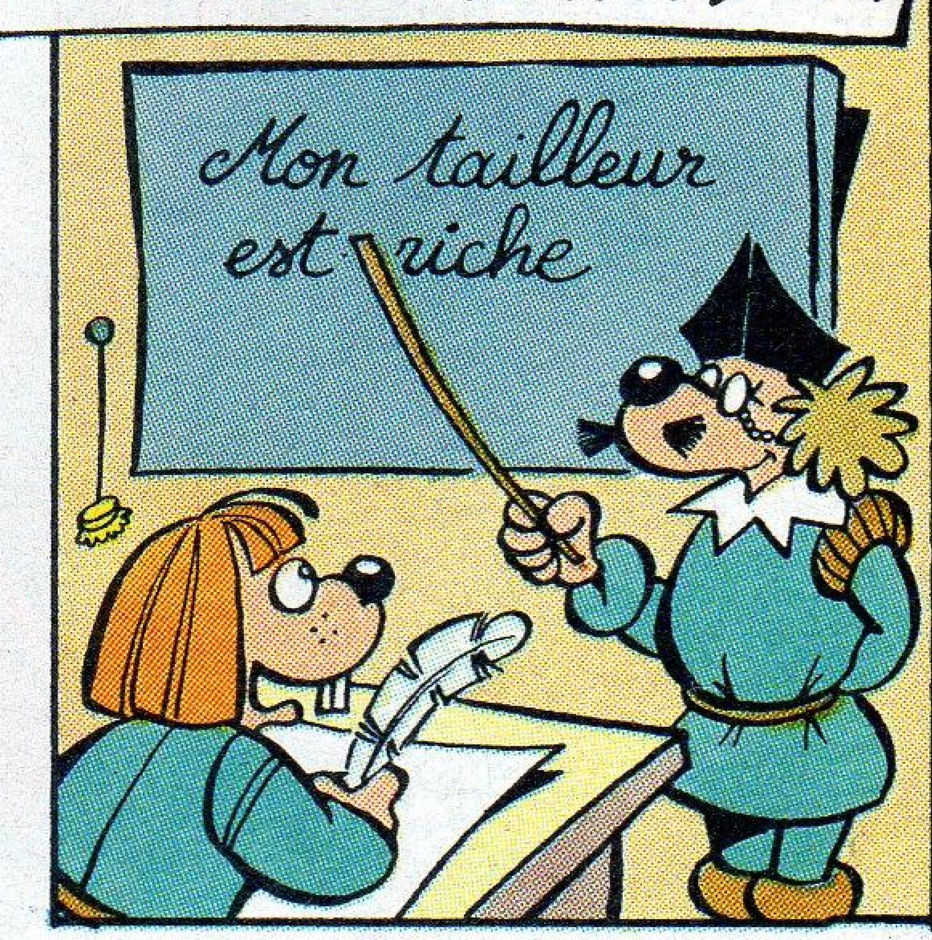

AHEM... JE RÉPÉTAIS AVEC CES MESSIEURS UNE PIÈCE DE THÉÂTRE POUR LE PROCHAIN GALA DE CHARITÉ DE SA MAJESTÉ!

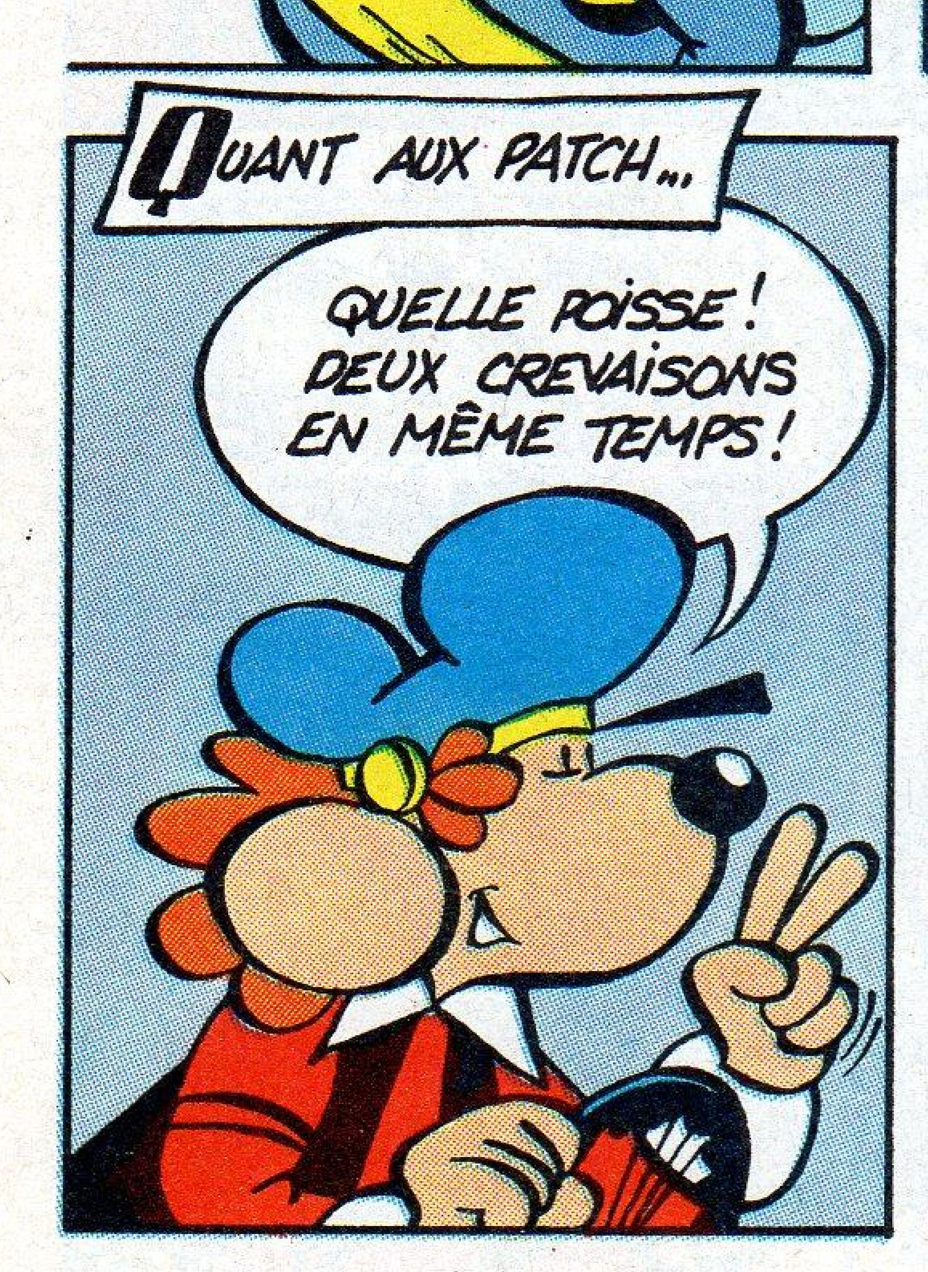

... BONNE NOUVELLE : NOTRE CHER PETIT GEORGE A ÉTÉ RETROUVÉ!
... GRÂCE A MANIVELLE!
AHEM! J'EN SUIS RAVI!...
GULP!

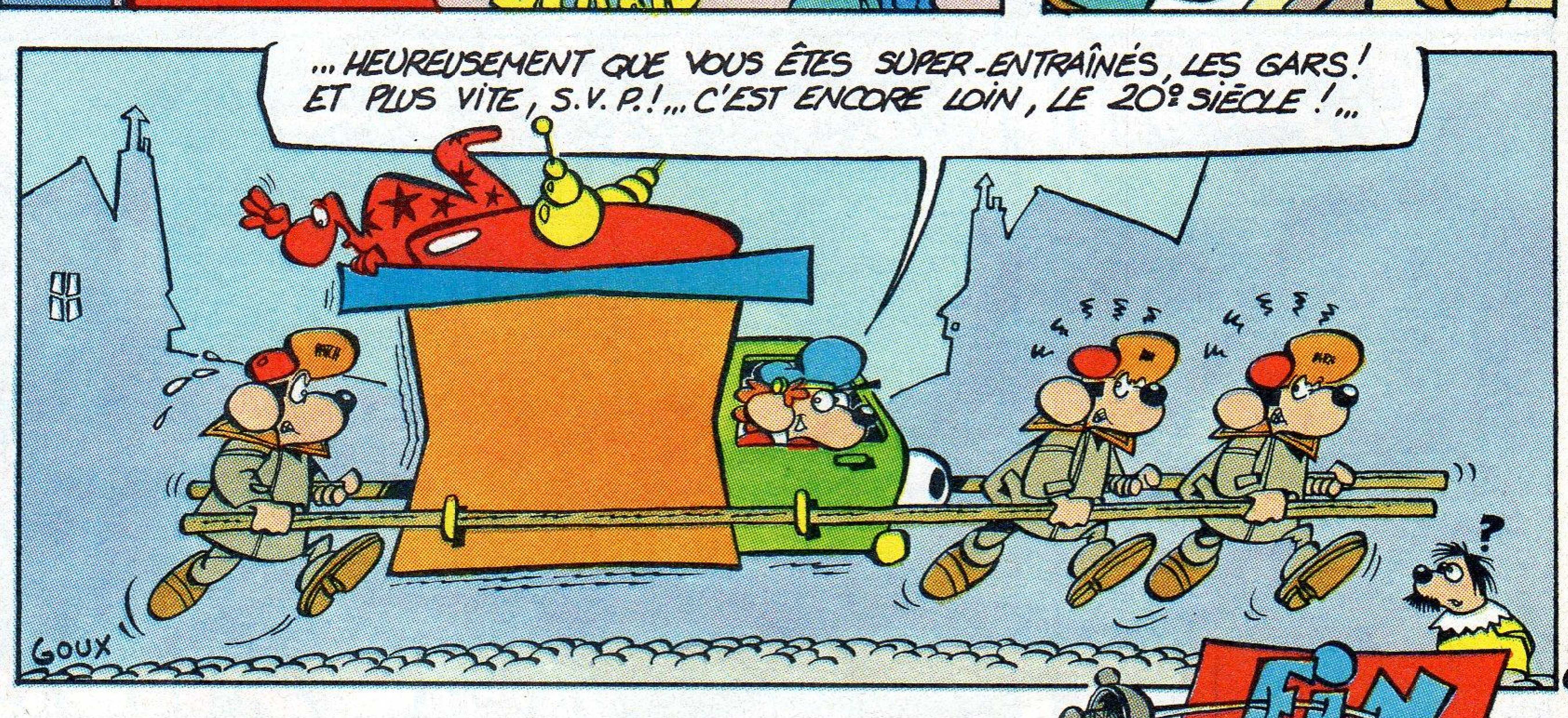

ON M'A RAPPORTÉ DES PROPOS DÉSOBLIGEANTS SUR VOTRE CONDUITE DURANT CETTE AFFAIRE, ÉMINENCE!...


... IL Y A DE L'AGITATION À LA ROCHELLE!... ALLEZ DONC FAIRE UN TOUR PAR LÀ-BAS!
... LA DIGUE LA DIIIGUE...


GEORGE A RETROUVÉ SA PLACE À L'ÉCOLE OÙ IL CONTINUE D'APPRENDRE LE FRANÇAIS...


Mon tailleur est riche


QUANT AUX PATCH...
QUELLE POISSE! DEUX CREVAISONS EN MÊME TEMPS!

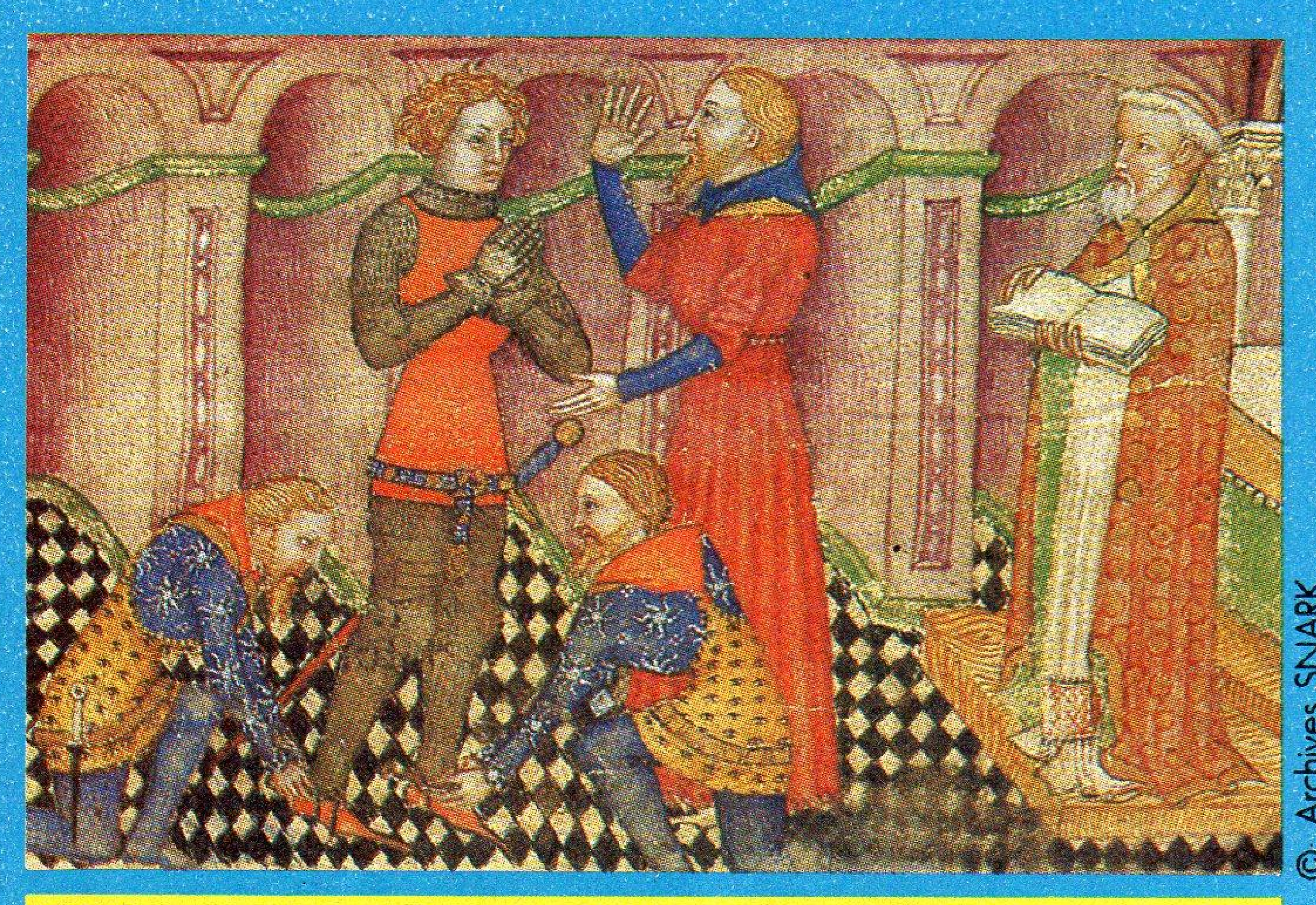

... HEUREUSEMENT QUE VOUS ÊTES SUPER-ENTRAÎNÉS, LES GARS! ET PLUS VITE, S.V.P.!... C'EST ENCORE LOIN, LE 20e SIÈCLE!...
GOUX
FIN DE L'ÉPISODE



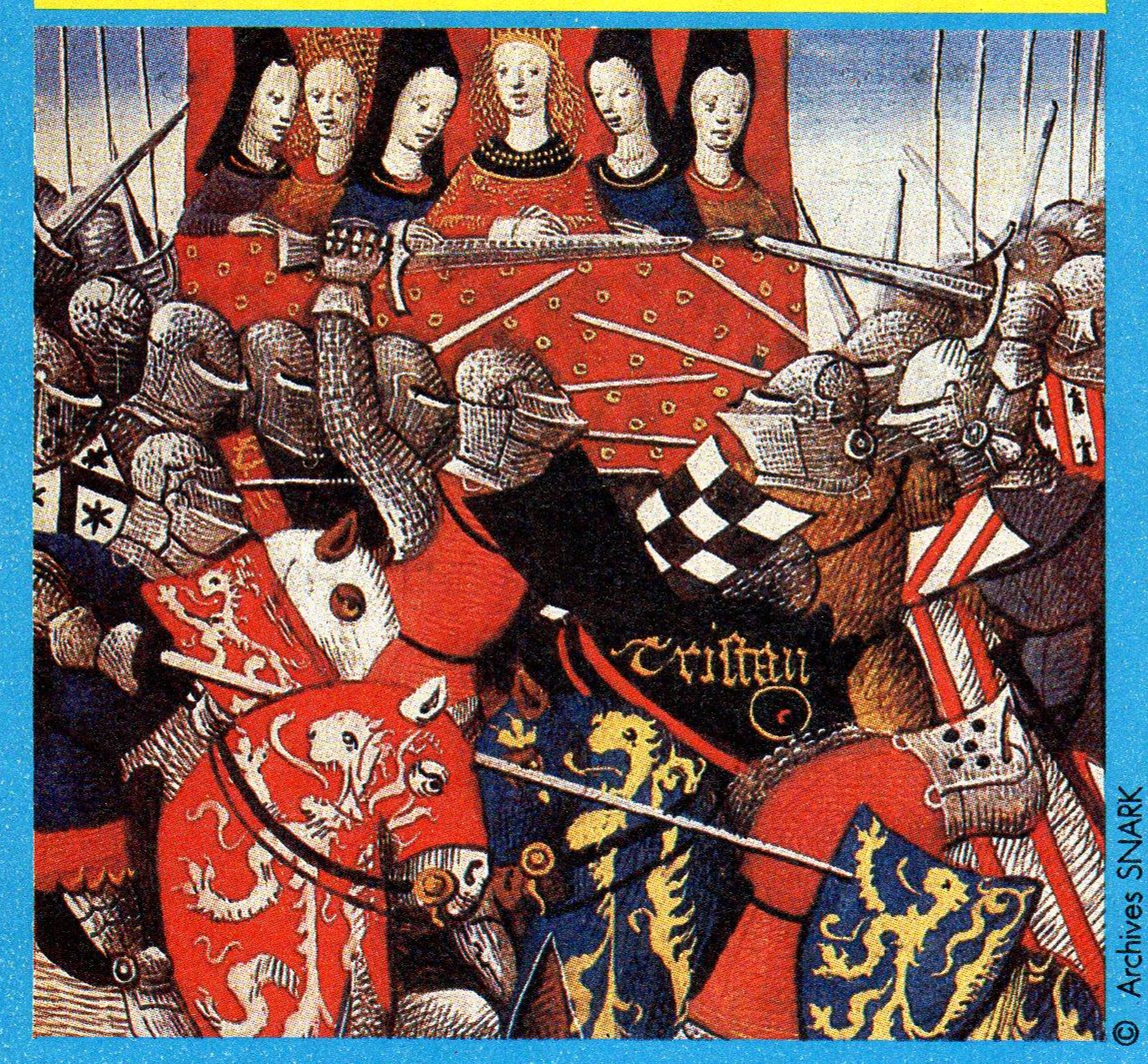
+ UN GRAND DOCUMENT HISTORIQUE: AU TEMPS DES CHEVALIERS

LA VIE DU CHEVALIER

Durant tout le Moyen Âge et sur une époque de plus de cinq siècles se développe dans tous les pays d'Europe une véritable institution qui eut ses usages, son code, sa morale. Cette institution s'appelle la Chevalerie.
Le chevalier devait se soumettre à des règles très strictes qui sont les Lois de la Chevalerie.
Charlemagne, mourant, fait venir devant lui son fils et lui dit : « Devant les pauvres, il faut t'humilier


© Archives SNARK

Ci-dessus : La cérémonie de l'adoubement. Ci-dessous : Le tournoi *(Roman de Tristan)*. Ci-contre : La guerre du chevalier.



© Archives SNARK



Dès sa première jeunesse, le garçon de famille noble qu'on appelle damoiseau, fait ses premières armes. Il acquiert les premiers rudiments de l'équitation, de l'escrime et de la chasse. Ce long apprentissage va durer des années, et souvent plus de dix. A l'âge de vingt ans, il pourra prétendre « entrer en chevalerie ». Cette cérémonie a nom l'adoubement : les parrains remettent au jeune homme ses armes, l'épée, la lance, le heaume et l'écu, pendant qu'on fixe à ses chaussures les éperons brillants. Et le prêtre présent crie : « Nouveau chevalier, tu dois chercher honneur!... »
Honneur et gloire, le jeune chevalier va vouloir les recher-

et te faire petit. Tu leur dois aide et conseil. » Et l'Ordre de la Chevalerie précise que le premier devoir du chevalier est de se faire le gardien des pauvres gens afin que les riches ne les injurient point. Avant toute chose, le chevalier doit assistance à la veuve et l'orphelin. il saura faire preuve de pitié et de courage dans le combat. Quand il y a quelque aventure à courir, quelque coup à tenter, quelque entreprise téméraire à risquer, en avant les chevaliers! Ils n'ont que leur vie à perdre et la gloire à gagner...

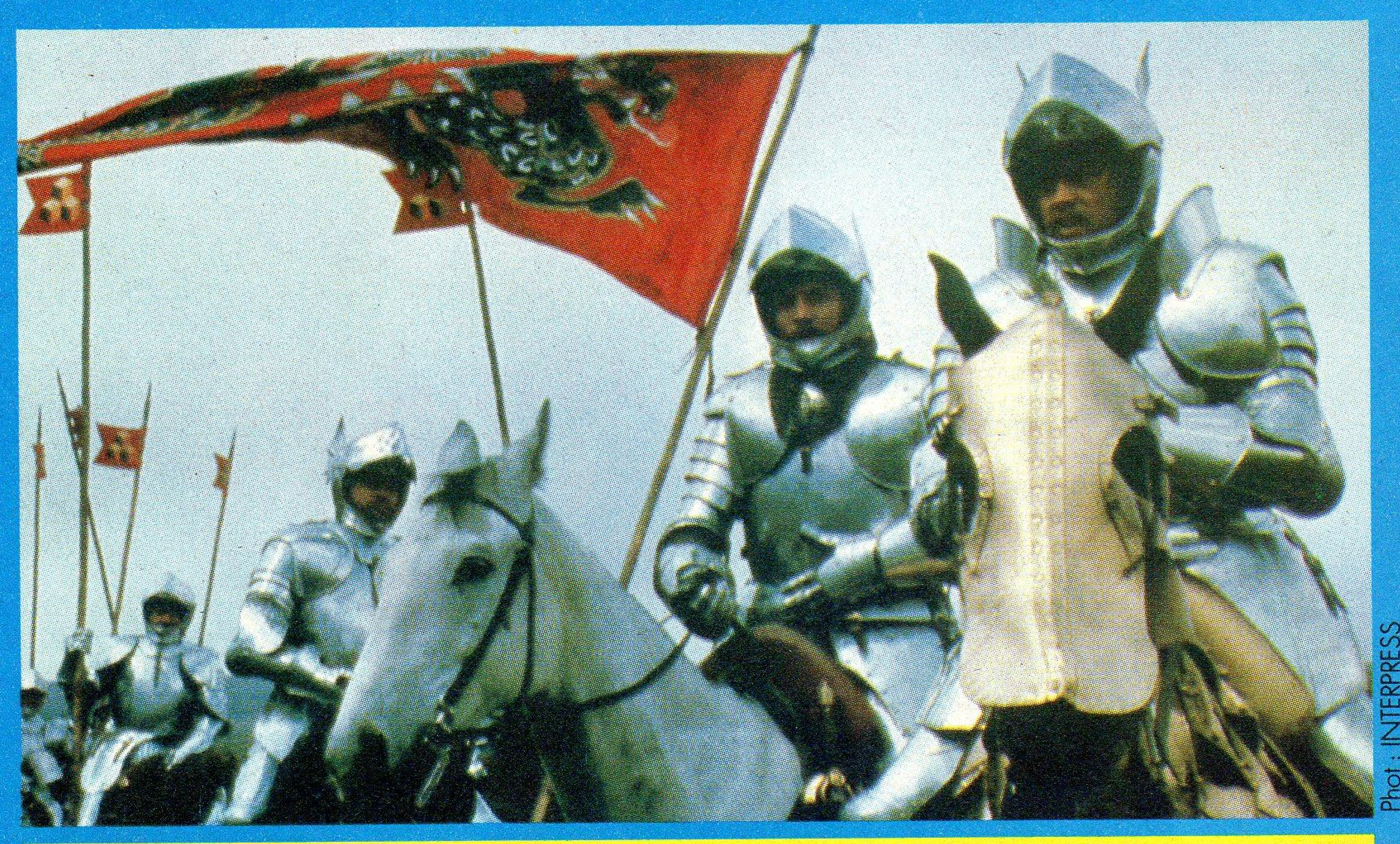
Et quand le chevalier meurt, comme Roland à Roncevaux, la chanson de geste qui exalte sa fin, dit : « En France, il y eut alors une merveilleuse tourmente et un tremblement de terre. A midi, la terre se couvrit de ténèbres. » « C'est li granz dols pur la mort de Roland. » *(C'est la grande douleur pour la mort de Roland).*


© Archives SNARK

cher dans les joutes et tournois. Vaincre dans un tournoi est l'ambition du chevalier, mais il y a loin de la coupe aux lèvres! Dans cette mêlée confuse, malheur à qui est alors abattu de son cheval, les autres montures lui passent dessus et le broient! Pour le chevalier, le tournoi n'est qu'un entraînement à la guerre. Les guerres sont fréquentes et violentes, et bien souvent le chevalier oublie ses serments de générosité, de pitié et de courtoisie..., la fureur devient loi! Et tel preux chevalier l'exprime ainsi : « Si j'avais un pied dans le paradis et l'autre dans mon château, je retirerais pour aller me battre, le pied que j'ai là-haut. »

LES CHEVALIERS DU ROI ARTHUR

Qui ne connaît le roi Arthur et sa femme Guenièvre, et les chevaliers qui se réunissent en conseil autour de la fameuse Table ronde, Messire Gauvain, Lancelot du Lac, Ogier le Danois et Keu le



Phot : INTERPRESS

Le roi Arthur (à droite) et ses chevaliers, partent en campagne (du film *Excalibur*).
Ci-dessous : Les chevaliers donnent l'assaut... Sonnez fanfares!

Le roi Arthur et la reine Gueniè
Ci-dessous : Le roi Arthur et les



Photo : INTERPRESS



Arthur, roi de Grande-Bretagne, aurait vécu au VI[e] siècle; mais il s'est créé autour de ce personnage tant de fables, de poèmes et de légendes, qu'il est impossible de faire la part de l'Histoire et de la fiction; plusieurs historiens pensent même que le roi Arthur n'a jamais existé. Peu importe, le héros des romans de la Table ronde – qui institua l'Ordre des Chevaliers du même nom –, le fils d'Uter Tête-de-Dragon, l'élève de l'Enchanteur Merlin, le maître de la Grande Épée Escalibor, fait aujourd'hui partie de notre univers. Les poèmes celtiques, relatant ses aventures et celles de

sénéchal, Beduier l'échanson et Hoel, roi de Petite-Bretagne... Les dessins animés de Walt Disney ont popularisé Merlin l'Enchanteur et la Fée du lac, et le cinéma *(Les chevaliers du roi Arthur, Excalibur)* a reproduit l'ambiance des romans de la première chevalerie, quand les preux, quittant la Table ronde, allaient combattre les dragons, délivrer les princesses prisonnières et rechercher la grande épée magique.



Phot : INTERPRESS

vre, tels que le cinéma les représente.
chevaliers de la Table ronde (miniature du XIVe siècle).



© Archives SNARK

ses chevaliers, le font plus vivant et plus grand que bien des personnages de l'Histoire.
Le roi Arthur ne peut pas mourir... Neuf fées le gardent dans l'île sainte d'Avallon, d'où il reviendra un jour réunifier tous les pays celtiques.

LES AVENTURES D'YVAIN

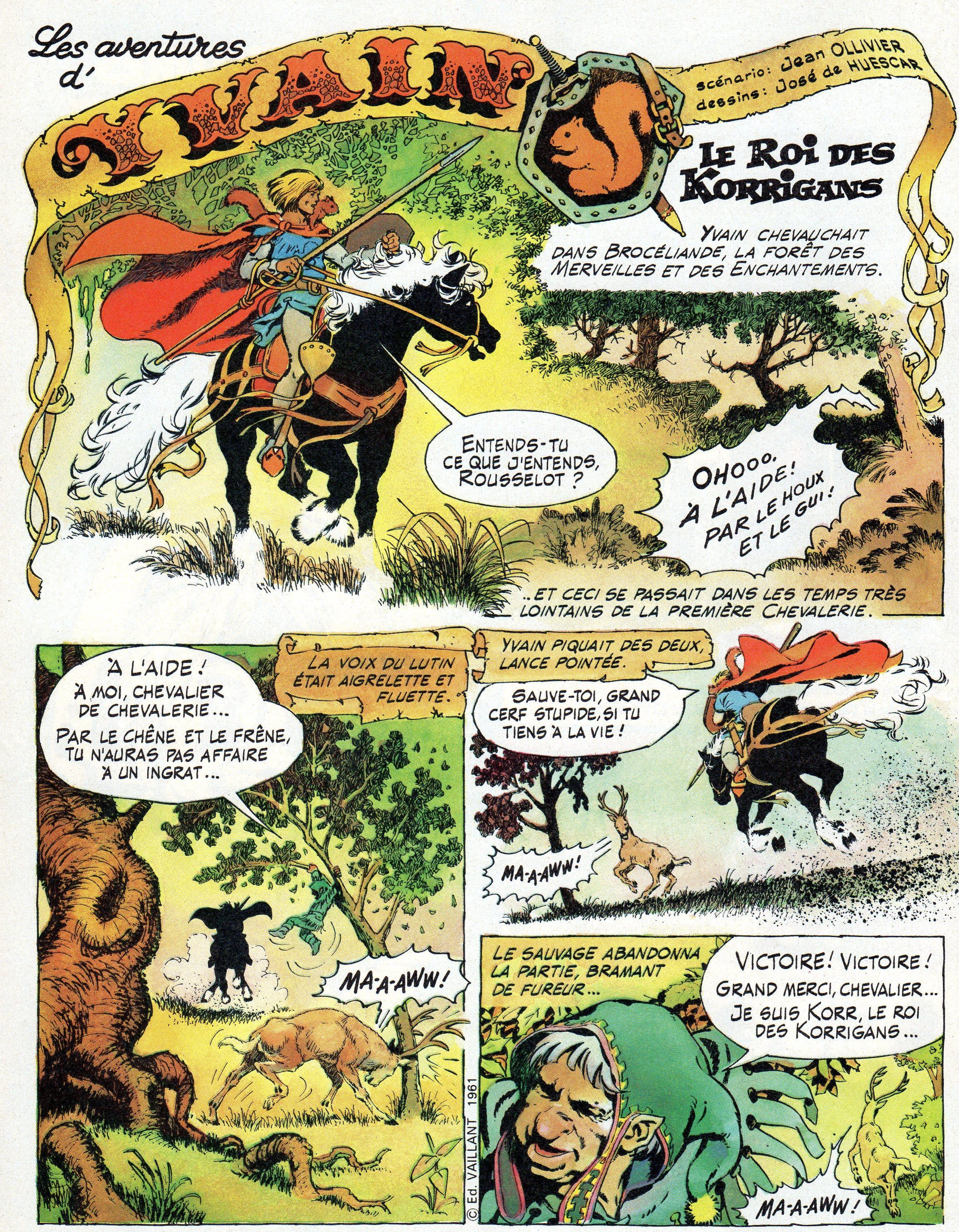
Yvain, le chevalier au cœur pur, partira à la recherche du fabuleux Chaudron d'Or, où tous les pauvres du monde pourront rassasier leur faim.

C'est ce qu'affirme la légende. Certains disent que le Chaudron d'Or n'existe pas. Beaucoup disent aussi que l'aventure du Chaudron d'Or est une quête impossible.

Les anciens dieux de Celtie, la sorcière Scatlach, Morgane la mère des fées, les korrigans des menhirs, barreront la route à l'imprudent...



Chaque semaine, dans *le Nouveau Pif*, vous suivrez une aventure d'Yvain.


Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
LE ROI DES KORRIGANS
YVAIN CHEVAUCHAIT DANS BROCÉLIANDE, LA FORÊT DES MERVEILLES ET DES ENCHANTEMENTS.
ENTENDS-TU CE QUE J'ENTENDS, ROUSSELOT ?
OHOOO. À L'AIDE! PAR LE HOUX ET LE GUI!
..ET CECI SE PASSAIT DANS LES TEMPS TRÈS LOINTAINS DE LA PREMIÈRE CHEVALERIE.
À L'AIDE! À MOI, CHEVALIER DE CHEVALERIE... PAR LE CHÊNE ET LE FRÊNE, TU N'AURAS PAS AFFAIRE À UN INGRAT...
LA VOIX DU LUTIN ÉTAIT AIGRELETTE ET FLUETTE.
MA-A-AWW!
YVAIN PIQUAIT DES DEUX, LANCE POINTÉE.
SAUVE-TOI, GRAND CERF STUPIDE, SI TU TIENS À LA VIE!
MA-A-AWW!
LE SAUVAGE ABANDONNA LA PARTIE, BRAMANT DE FUREUR...
VICTOIRE! VICTOIRE! GRAND MERCI, CHEVALIER... JE SUIS KORR, LE ROI DES KORRIGANS...
MA-A-AWW!
© Ed. VAILLANT 1961



JAI NOM YVAIN. JE NE POSSÈDE NI TERRE NI TOUR. MON CHEVAL, MON ÉCU ET MA LANCE SONT MES SEULS BIENS, ET MON UNIQUE COMPAGNON EST ROUSSELOT L'ÉCUREUIL.

UN SERVICE EN VAUT UN AUTRE, YVAIN.

VA À CAROHAISE, LA CAPITALE DU ROI MARK, AU BOUT DE LA FORÊT. UN GRAND TOURNOI S'Y PRÉPARE.

1961

MAINTENANT, DÉPOSE-MOI À TERRE QUE J'Y REPRENNE MON ANNEAU...

JE NE T'OUBLIERAI PAS, YVAIN.

L'INSTANT D'APRÈS, IL RETROUVA L'ANNEAU QU'IL GLISSA À SON INDEX.

IL Y EUT UN BRUIT LÉGER COMME LA CARESSE DU VENT SUR LA FOUGÈRE...

KORR, LE ROI DES KORRIGANS, S'ÉTAIT RENDU INVISIBLE.

YVAIN, LE VAINQUEUR DU TOURNOI, IRA À LA RECHERCHE DU CHAUDRON D'OR !

SI TU LE VEUX, TU SERAS CE VAINQUEUR...

...ET ICI S'ACHEVA CETTE AVENTURE D'YVAIN.

PROCHAIN ÉPISODE : "LA FONTAINE MAGIQUE"



+ Capitaine Apache: "fables et Remingtons"

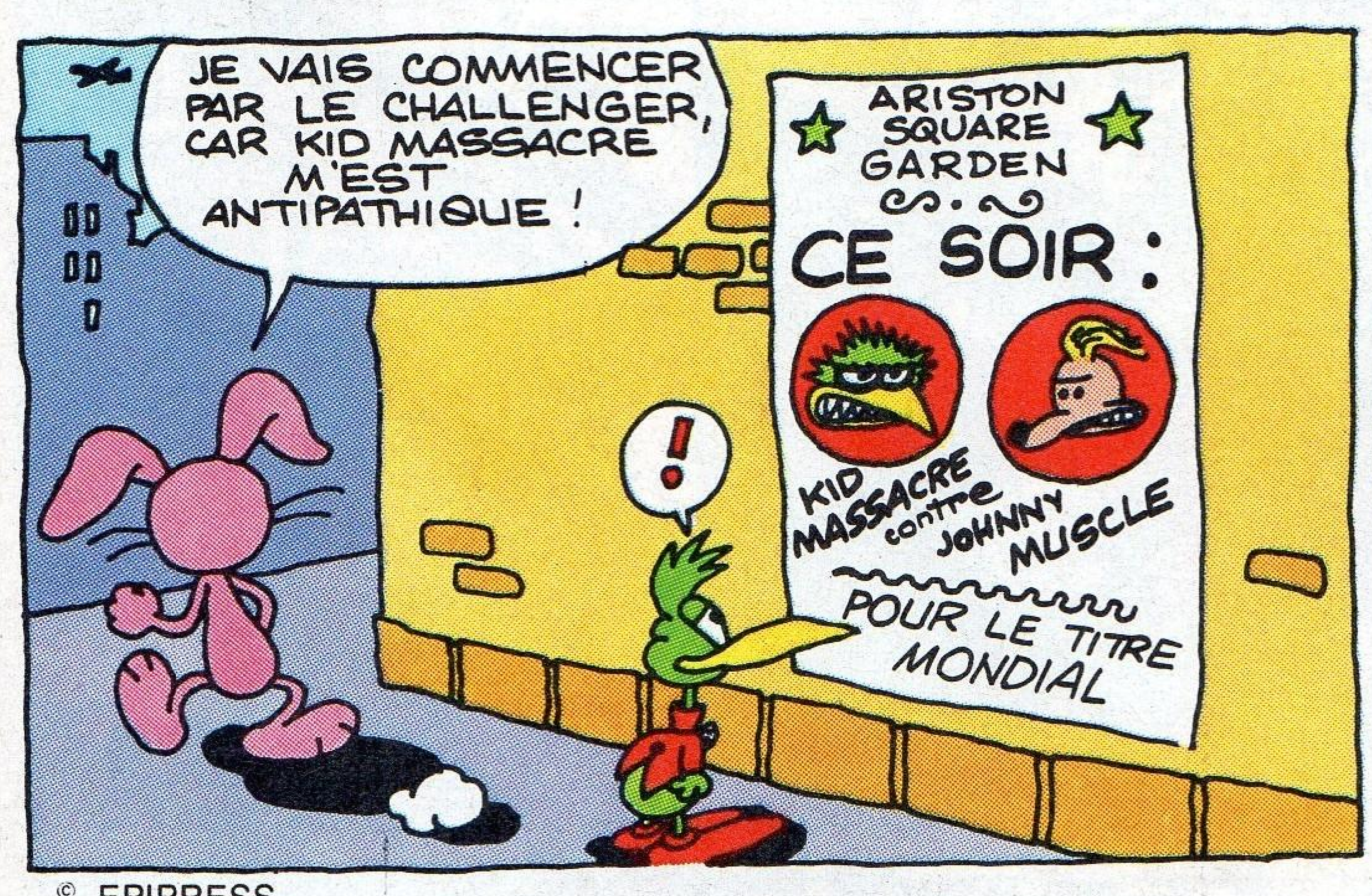
+ LE LYNX : dernier fauve d'Europe

+ PIF et sa sacrée famille

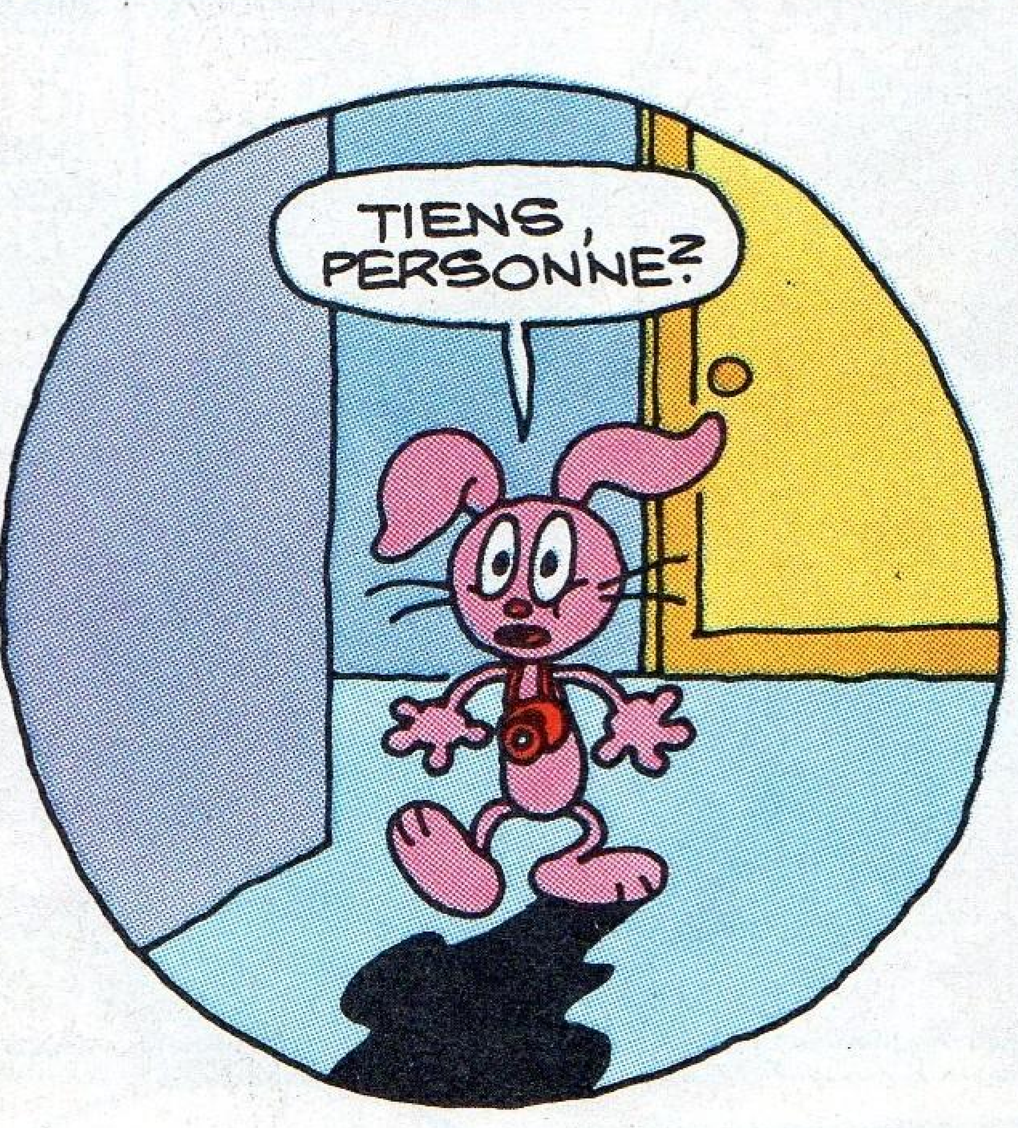
Le match de l'année

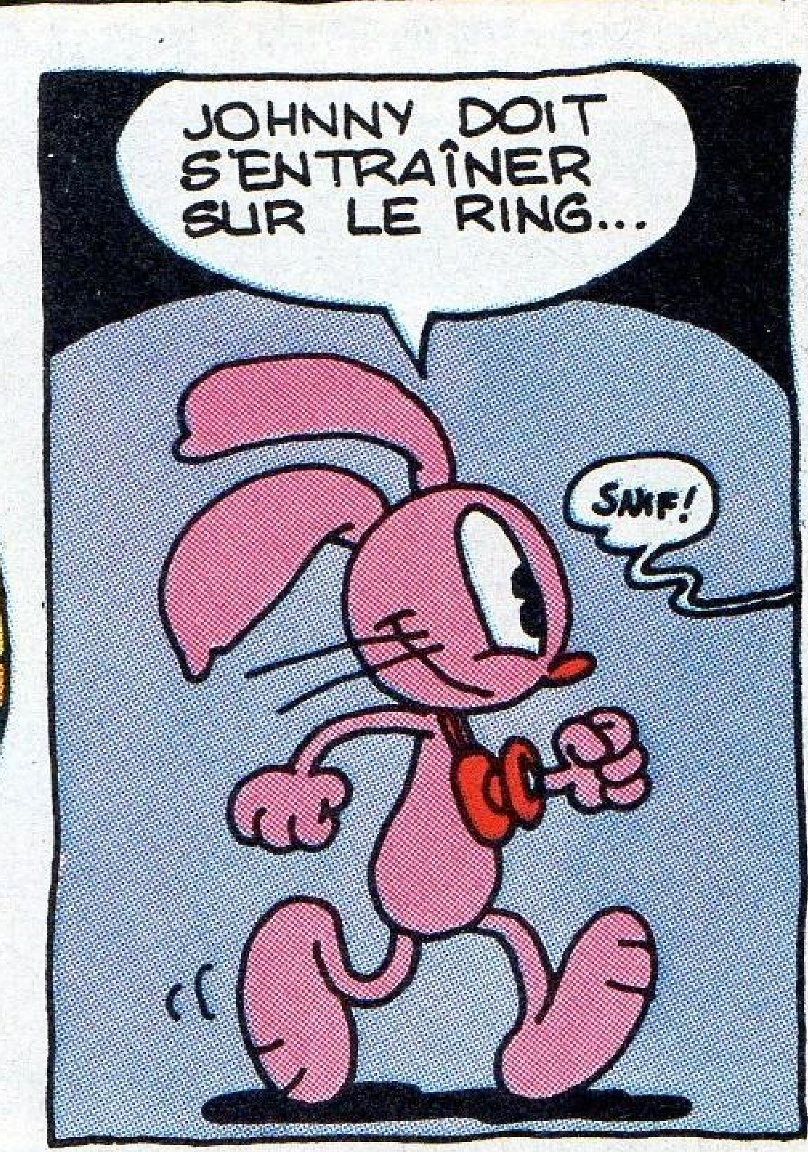


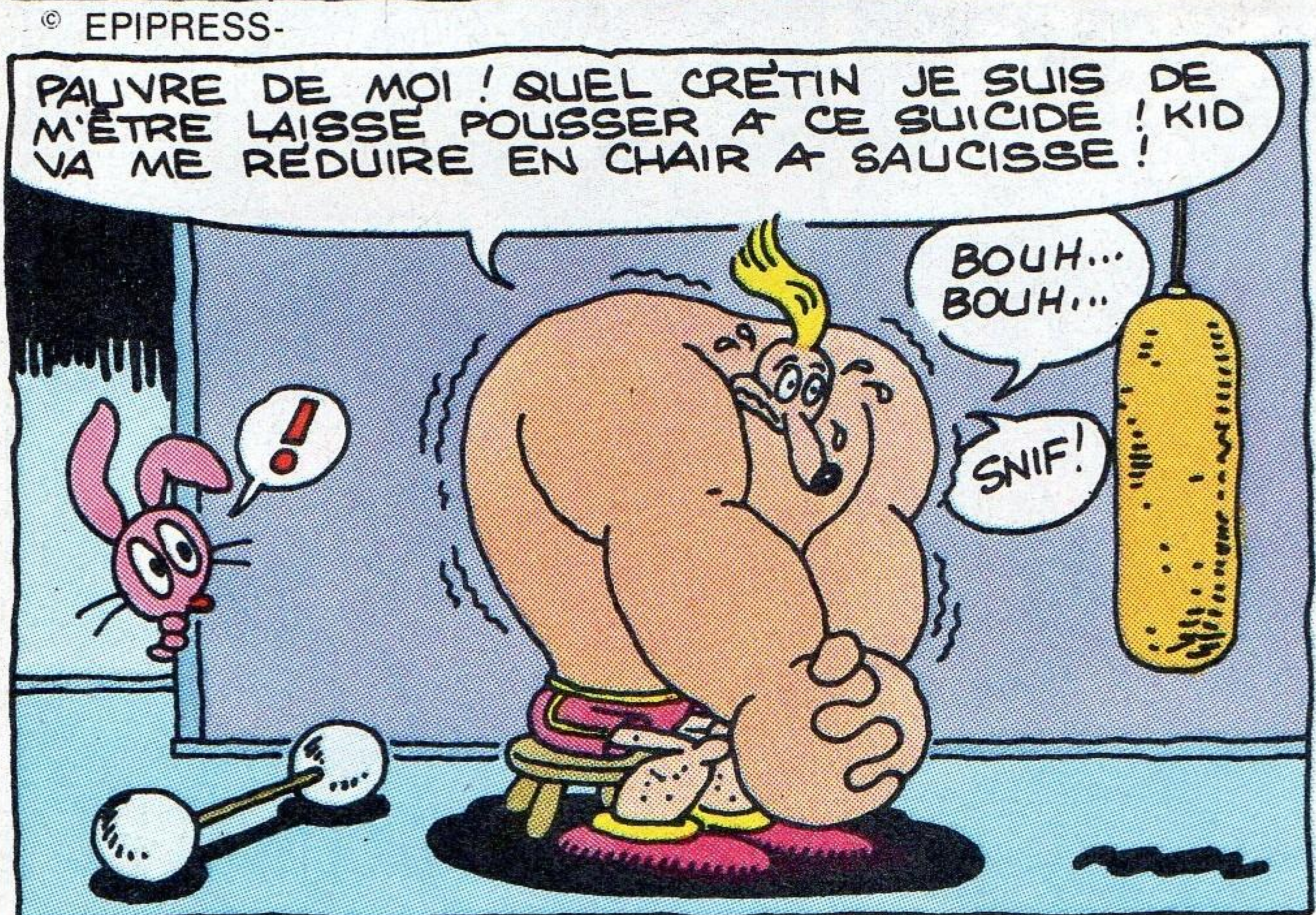


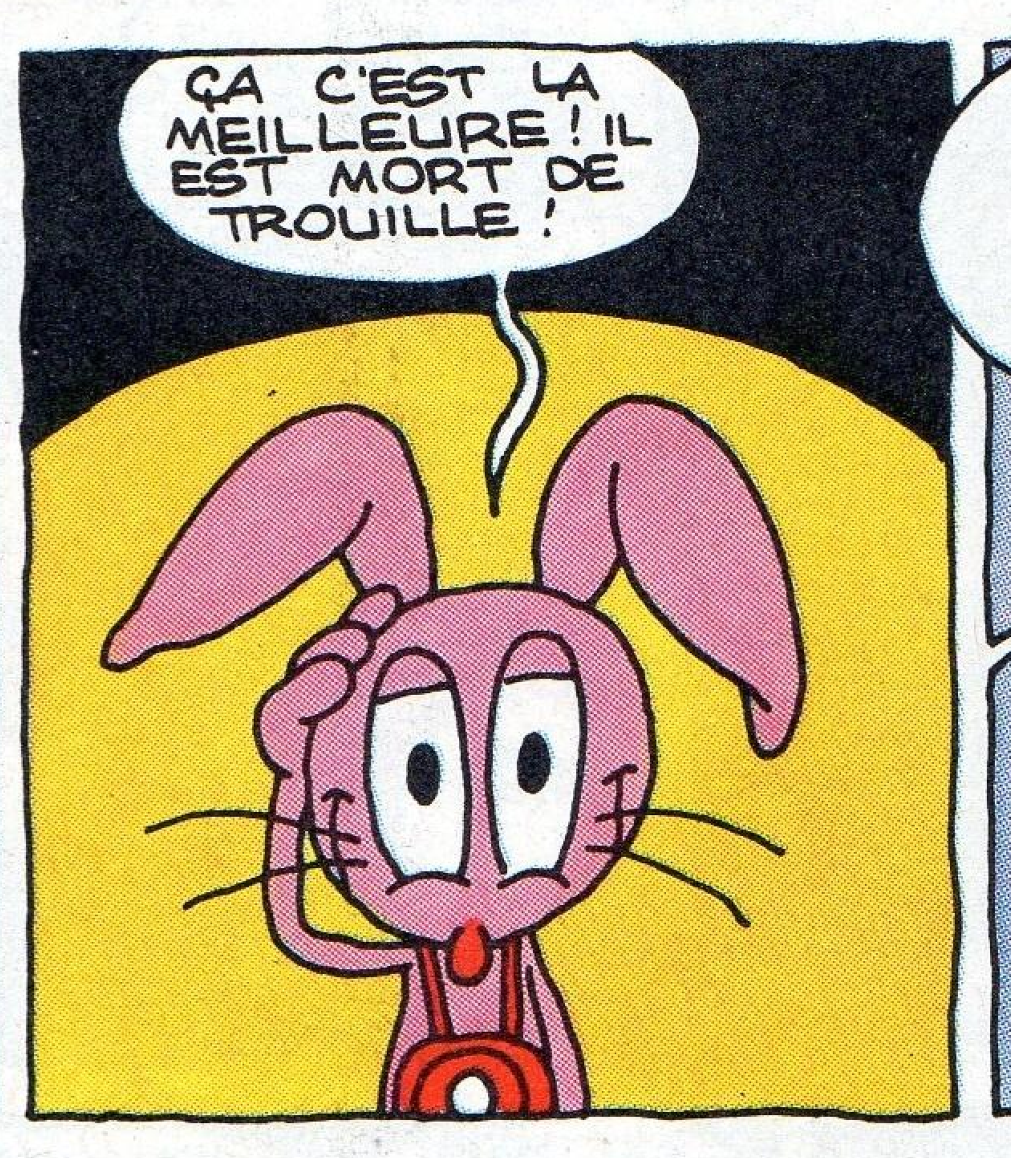


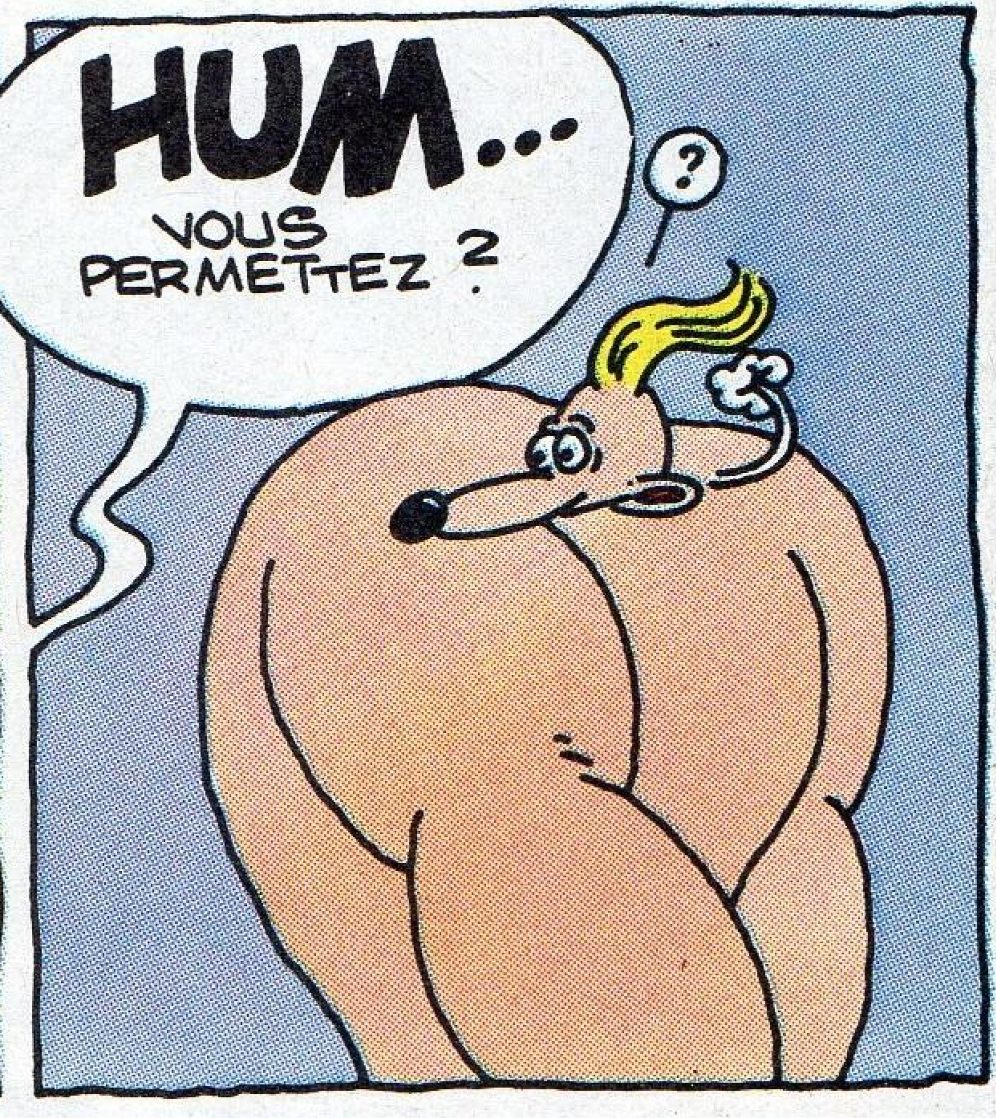
© EPIPRESS-

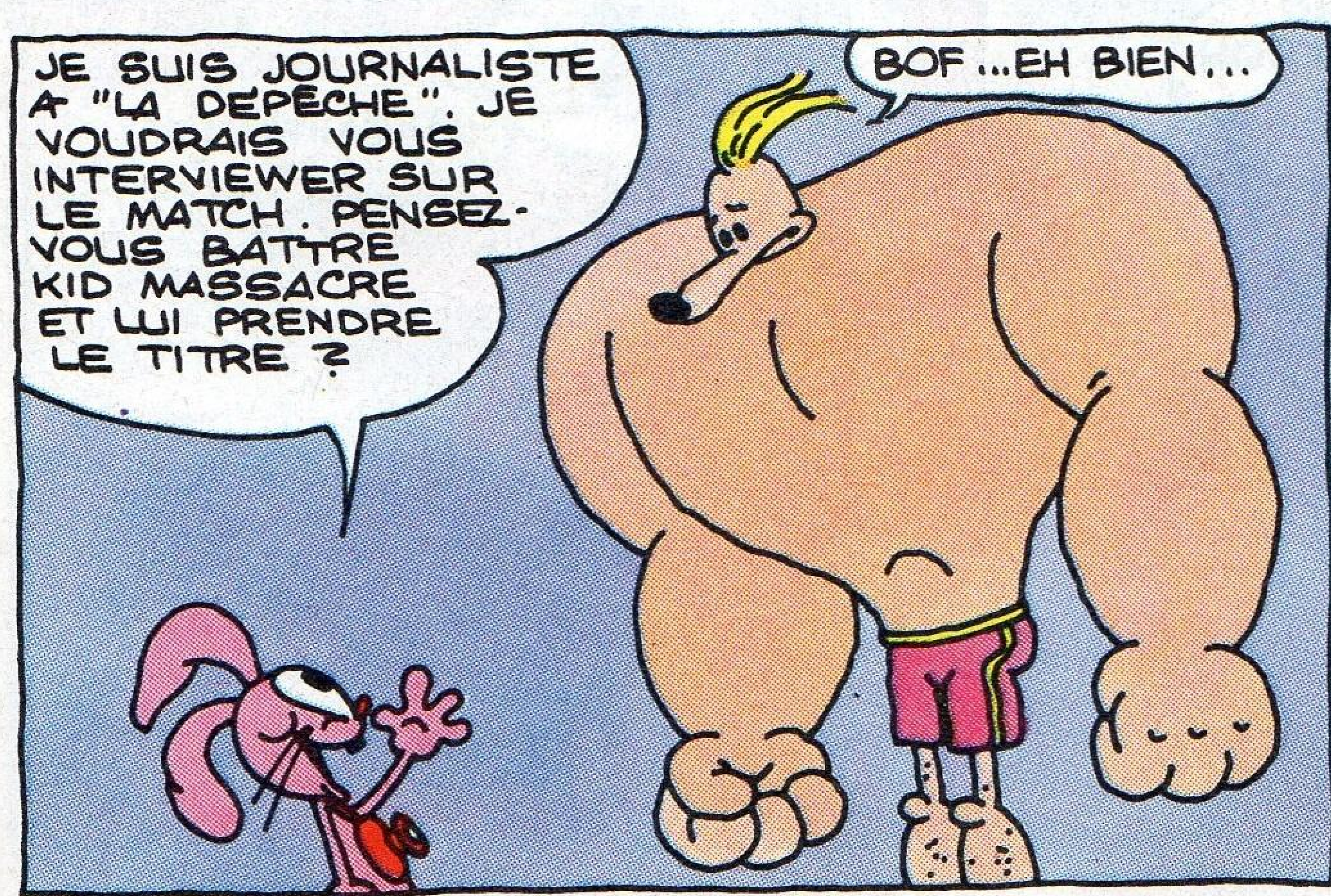


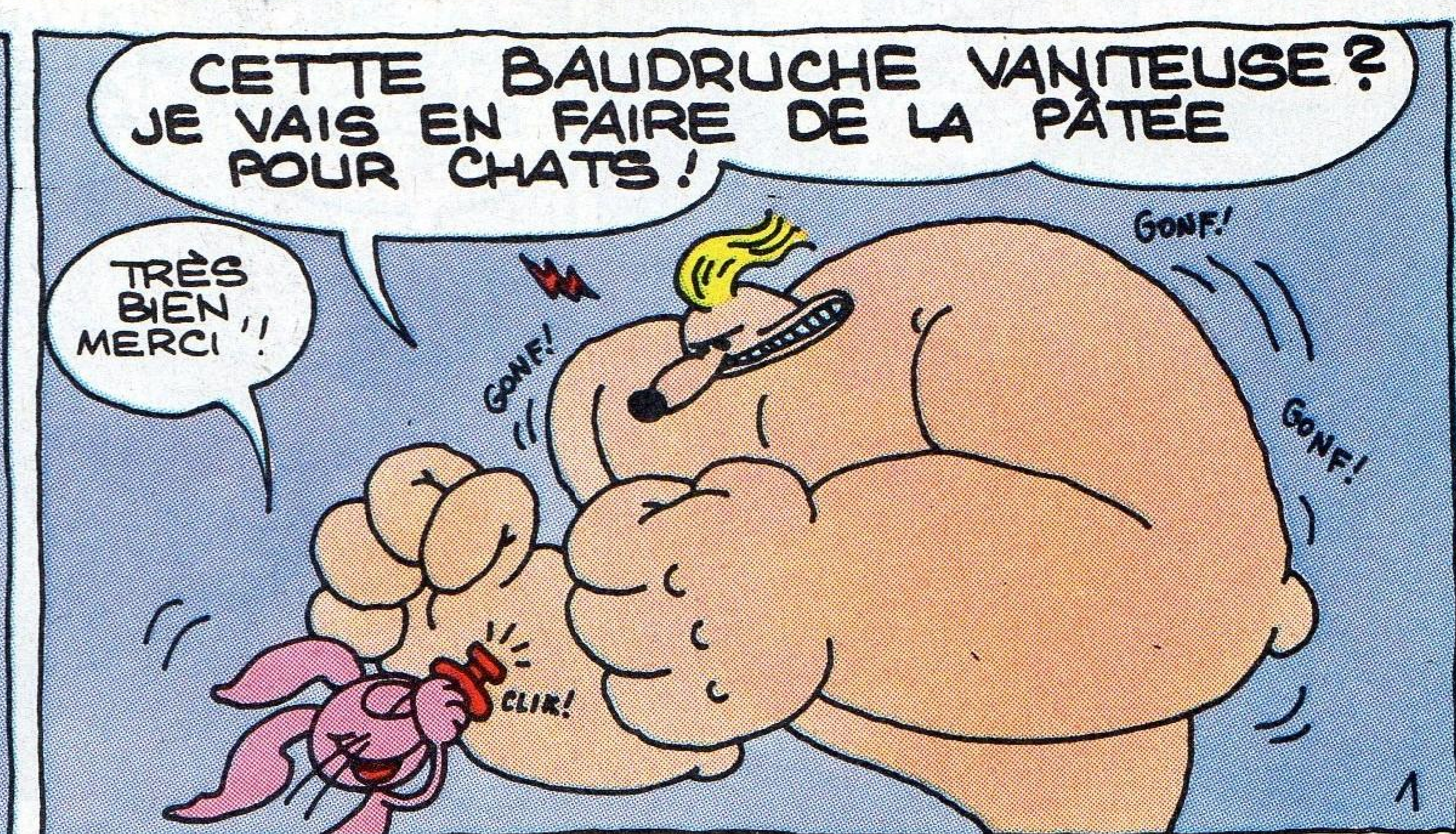








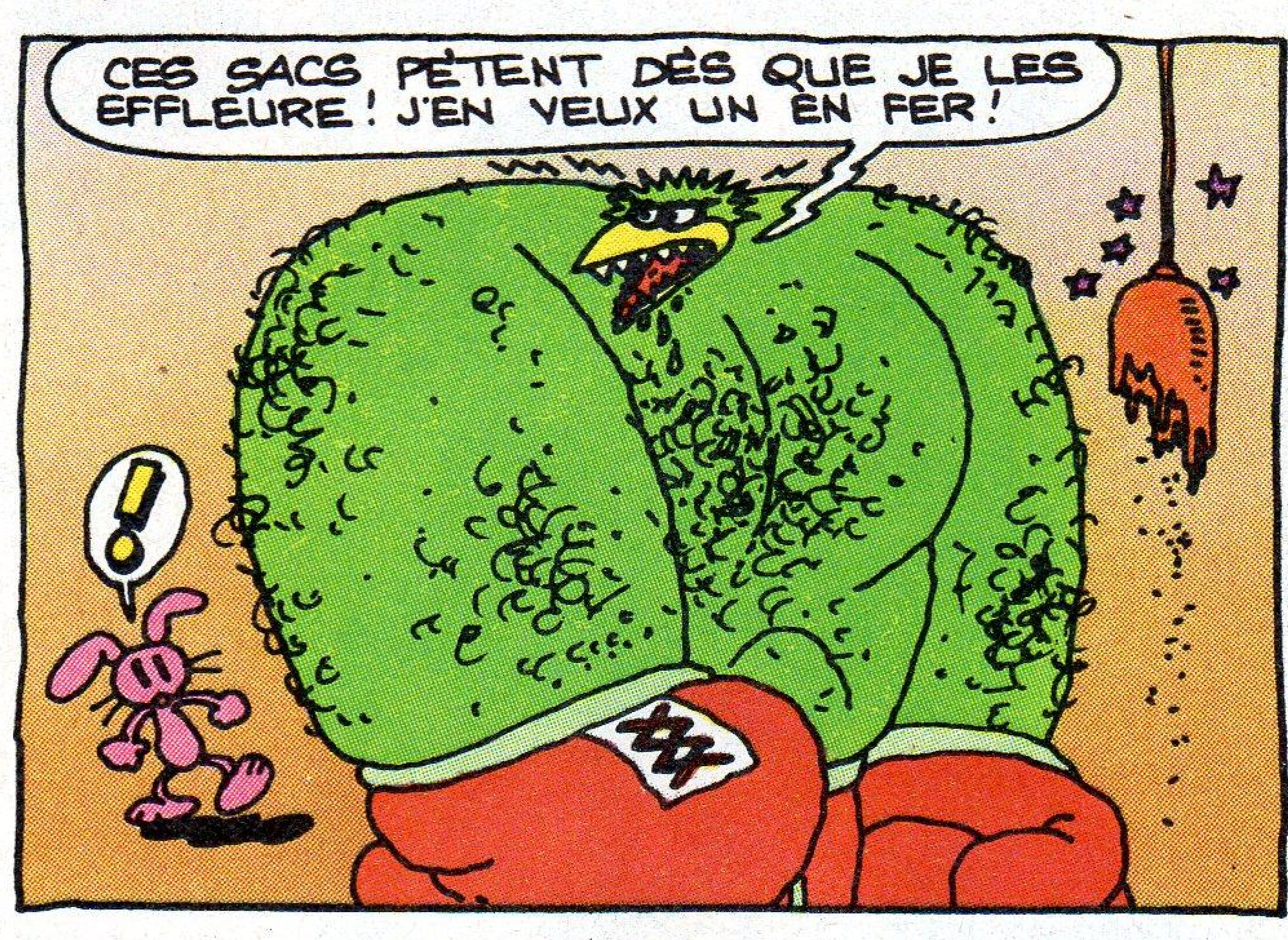


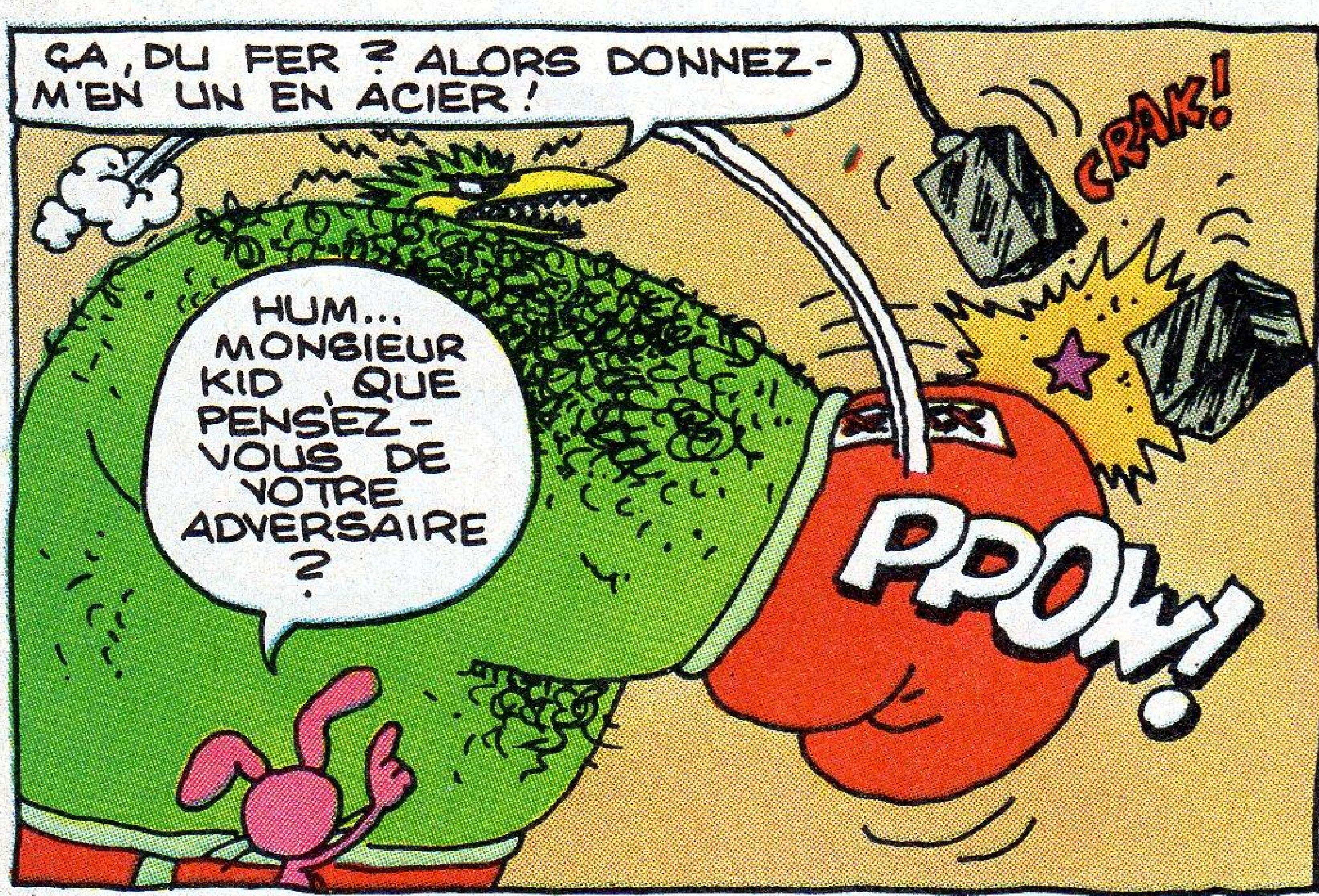


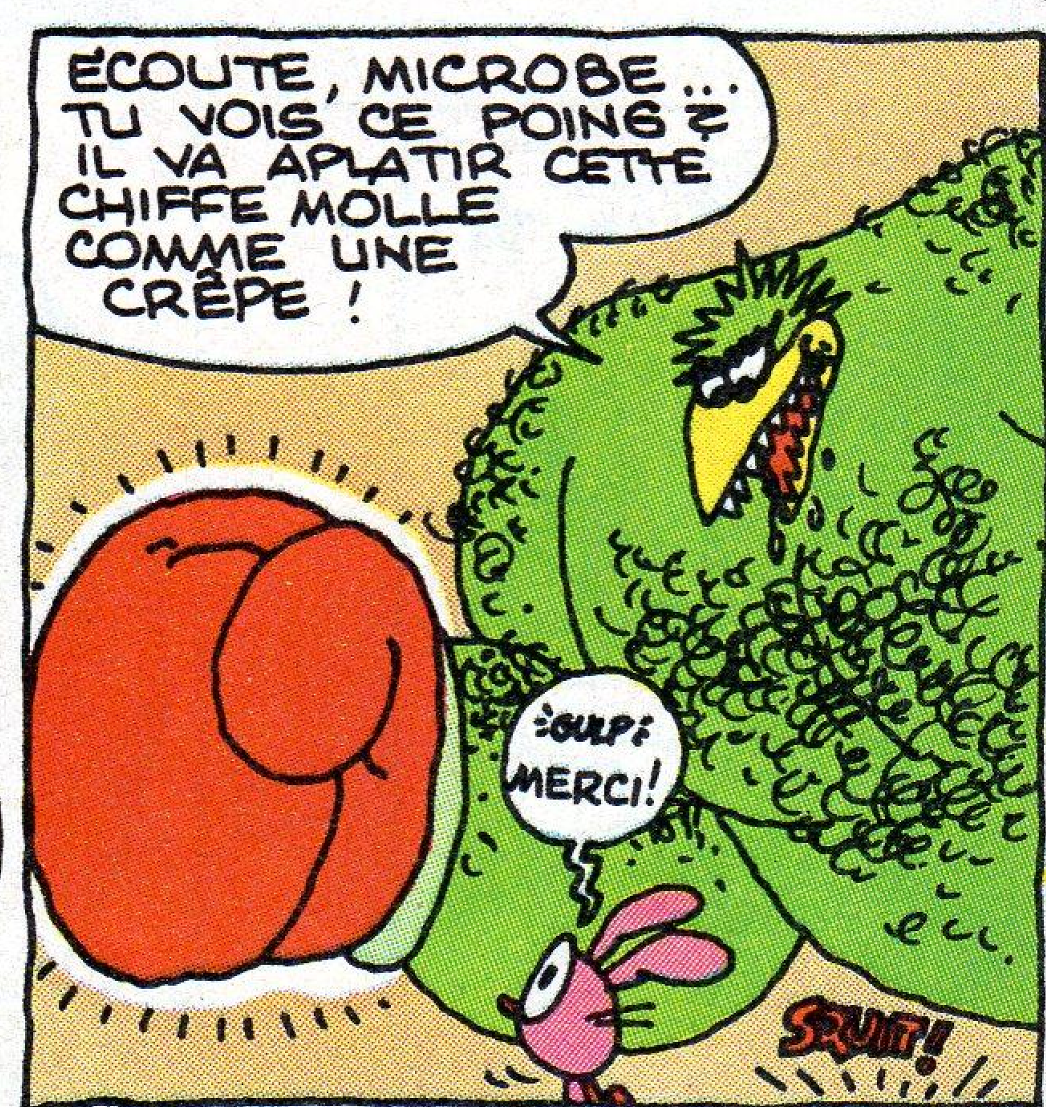
SCÉNARIO ET DESSINS : MATTIOLI

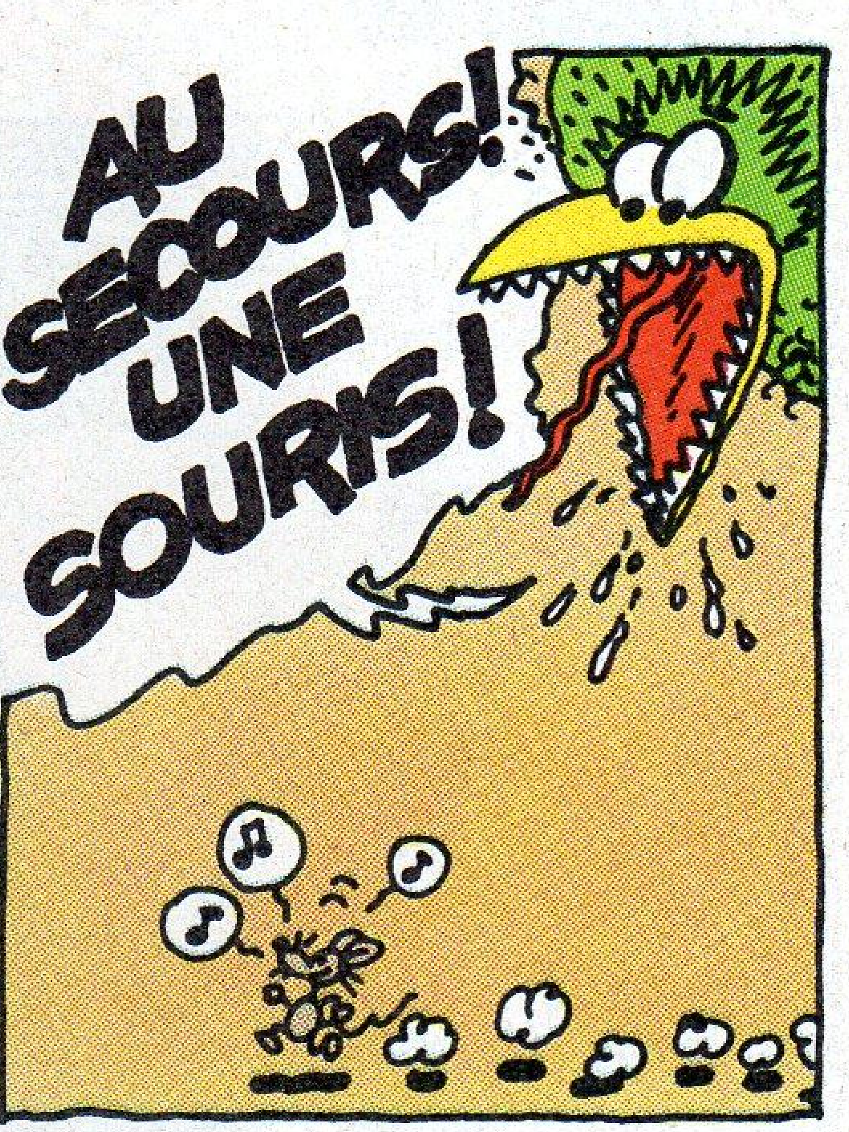

QUEL COMÉDIEN, MES AÏEUX !

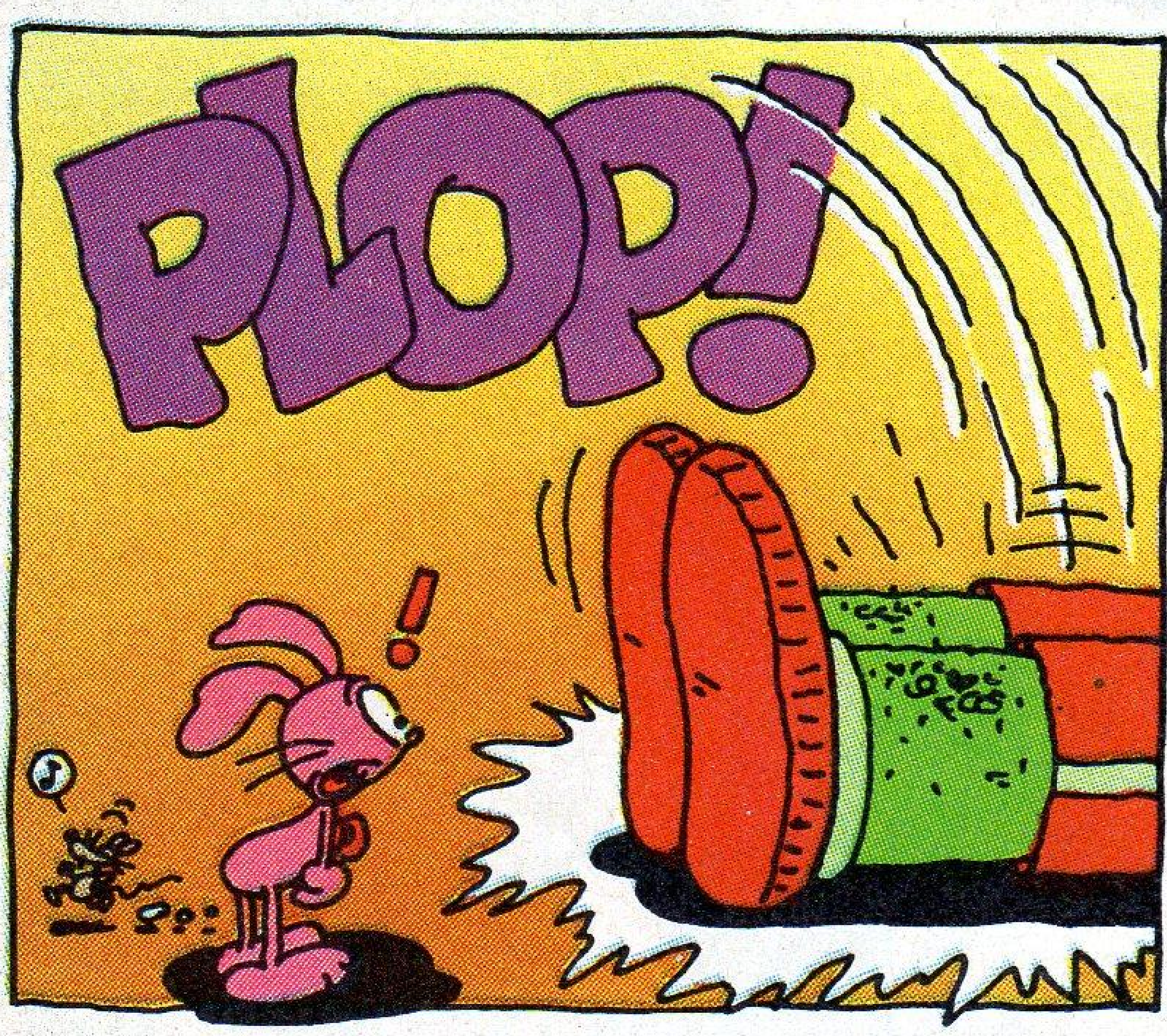

AU TOUR DU CHAMPION MAINTENANT !


CES SACS PÈTENT DÈS QUE JE LES EFFLEURE ! J'EN VEUX UN EN FER !
!

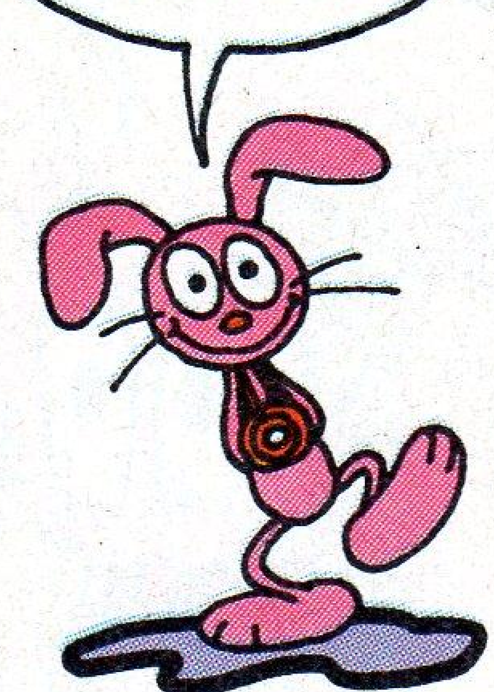

ÇA, DU FER ? ALORS DONNEZ-M'EN UN EN ACIER !
CRAK!
HUM... MONSIEUR KID QUE PENSEZ-VOUS DE VOTRE ADVERSAIRE ?
PPOW!

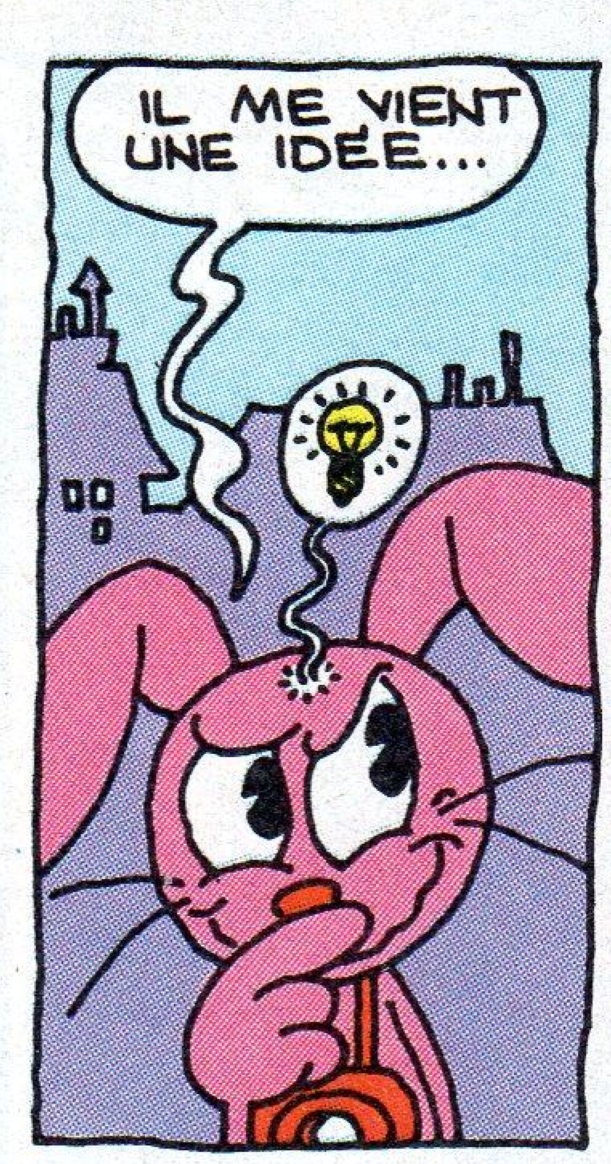

ÉCOUTE, MICROBE... TU VOIS CE POING ? IL VA APLATIR CETTE CHIFFE MOLLE COMME UNE CRÊPE !
GULP! MERCI!

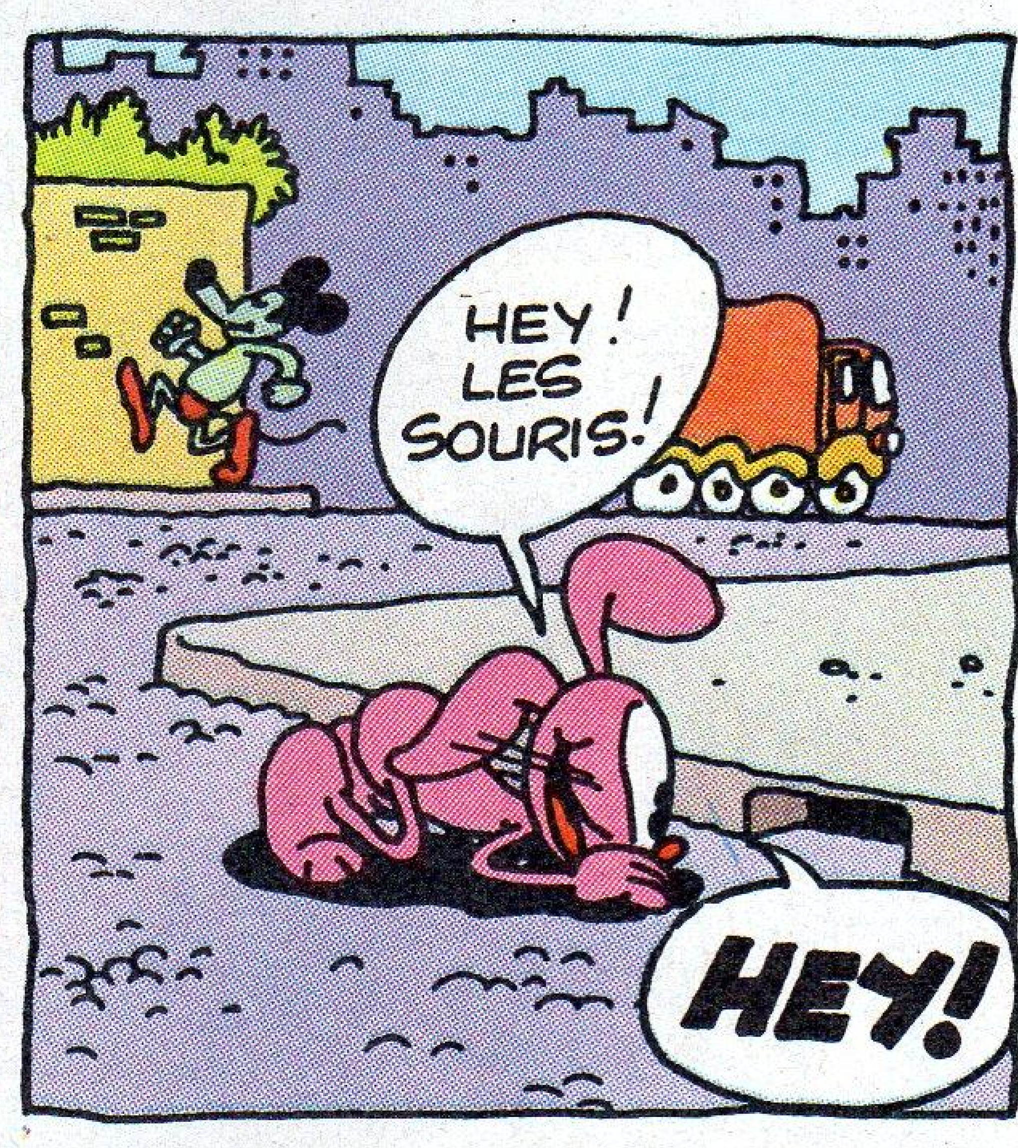

AU SECOURS! UNE SOURIS!


PLOP!
!

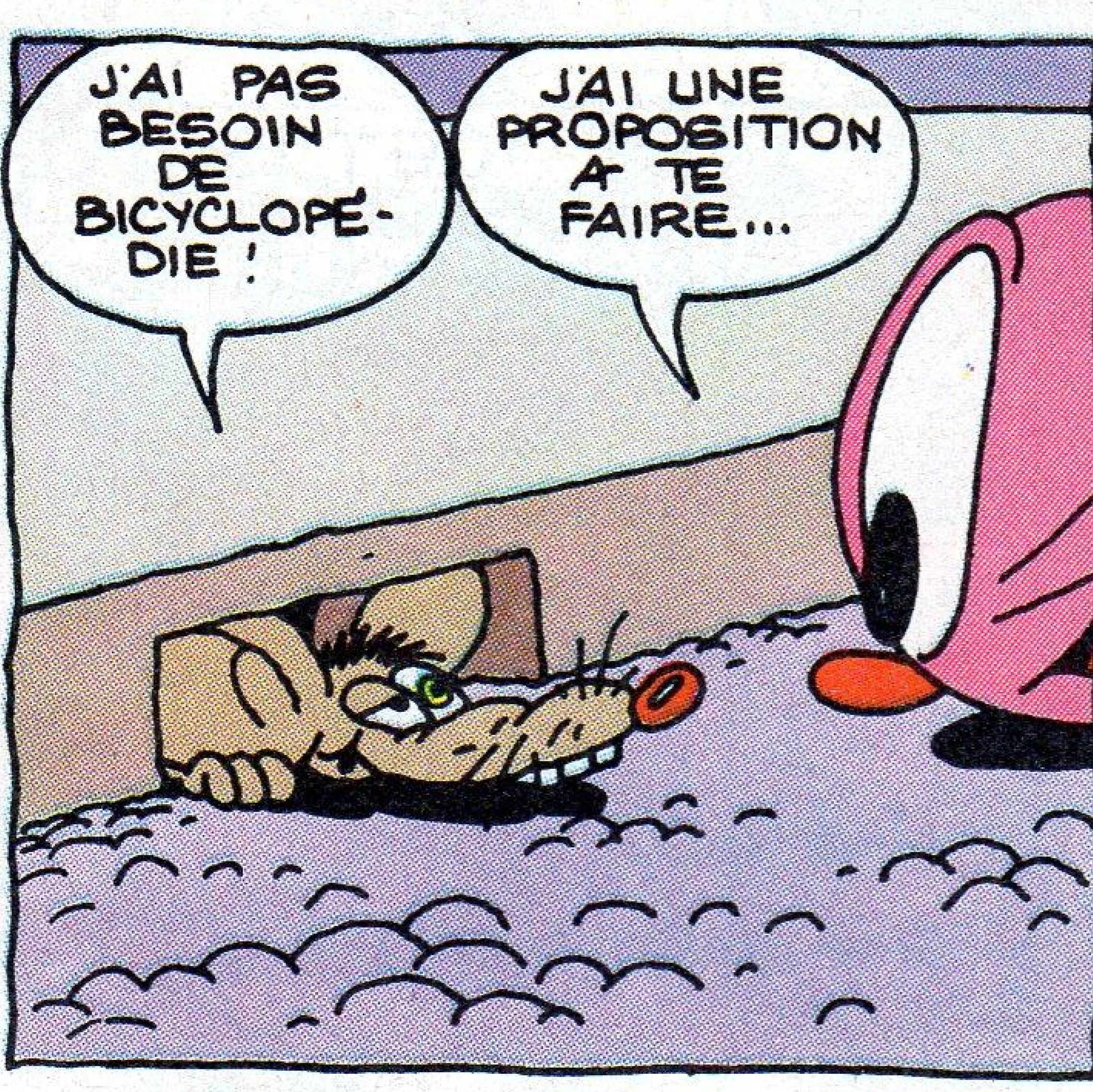

INCROYABLE ! KID A UNE PEUR BLEUE DES SOURIS... C'EST SON TALON D'ACHILLE !

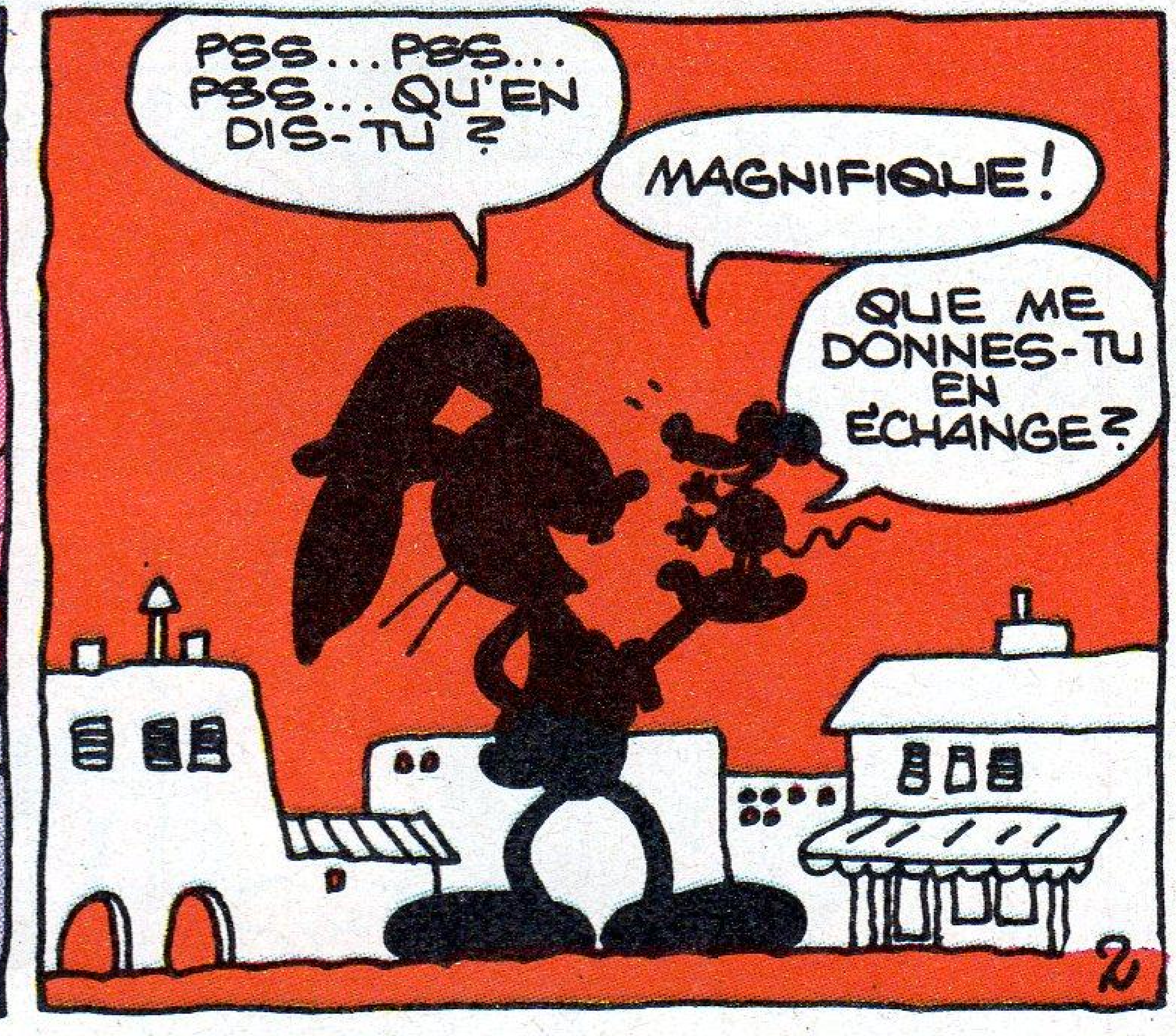



IL ME VIENT UNE IDÉE...


HEY ! LES SOURIS !
HEY!


ON NOUS APPELLE ?
ENCORE UN VENDEUR D'ENCYCLOPÉDIES !

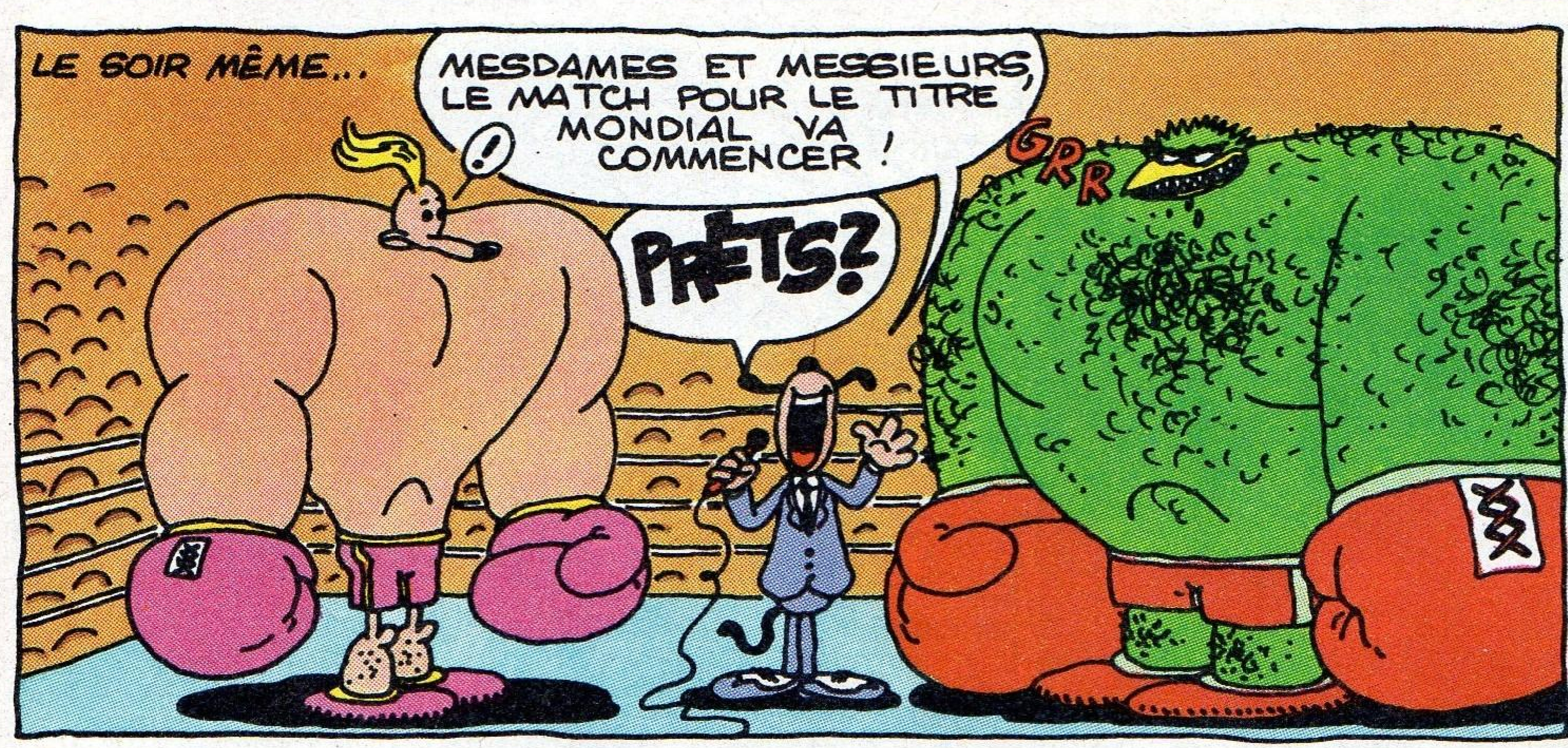

J'AI PAS BESOIN DE BICYCLOPÉDIE !
J'AI UNE PROPOSITION À TE FAIRE...


PSS... PSS... PSS... QU'EN DIS-TU ?
MAGNIFIQUE !
QUE ME DONNES-TU EN ÉCHANGE ?

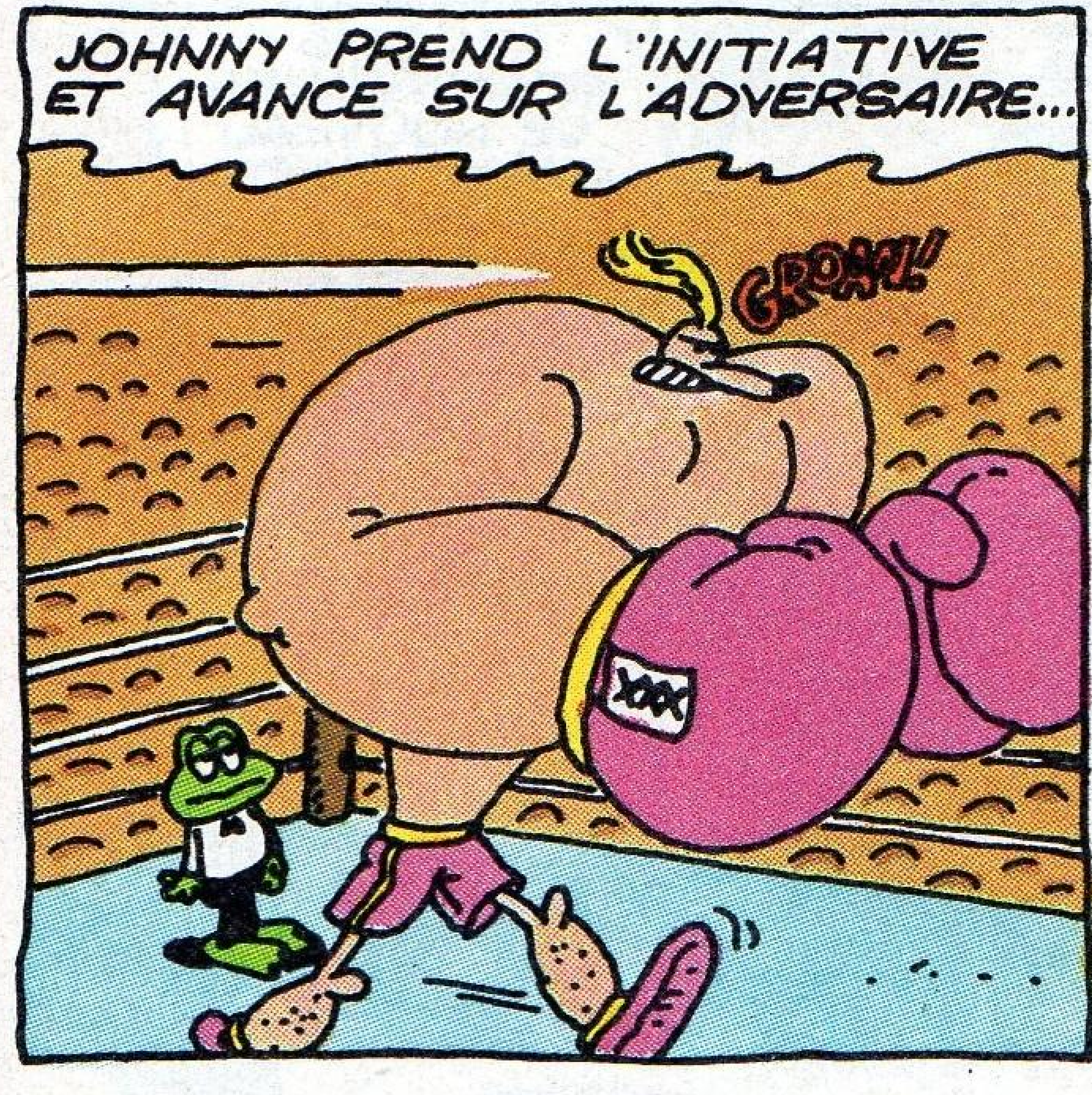

UN KILO DE GRUYÈRE ?
NON C'EST TROP BANAL.
HUM...

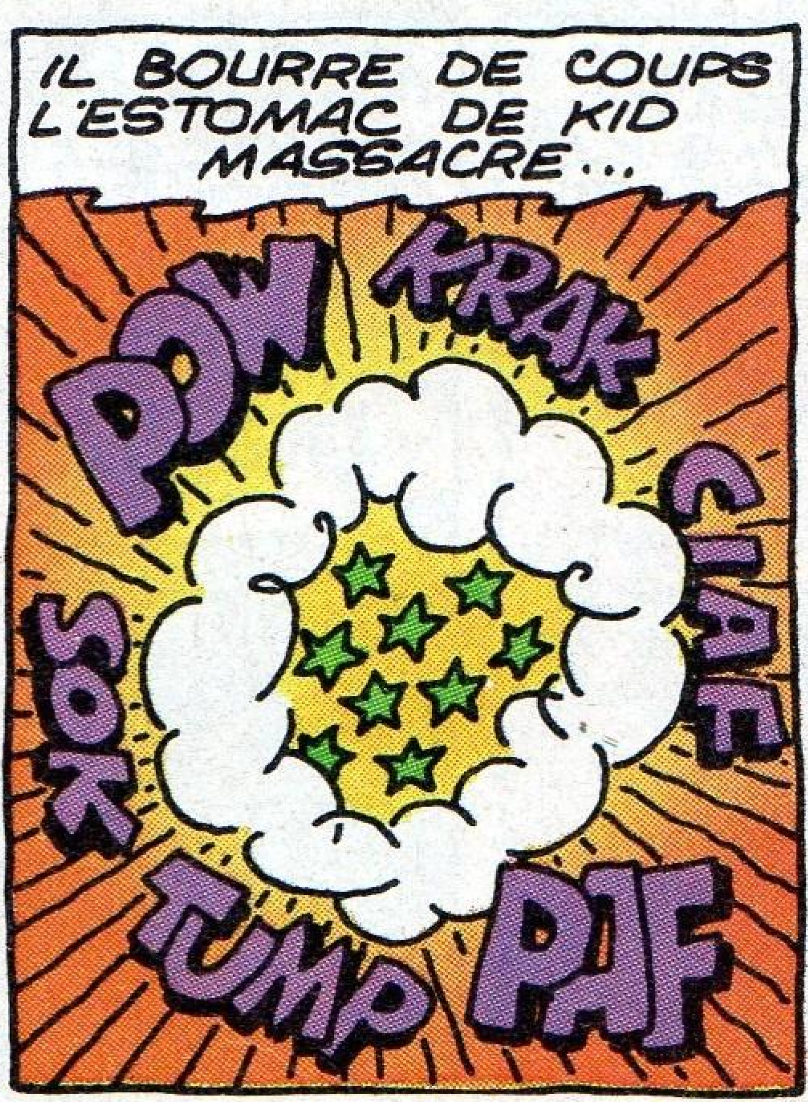

JE VEUX UN CALEÇON DE LAINE BLEU A POIS JAUNES !
!

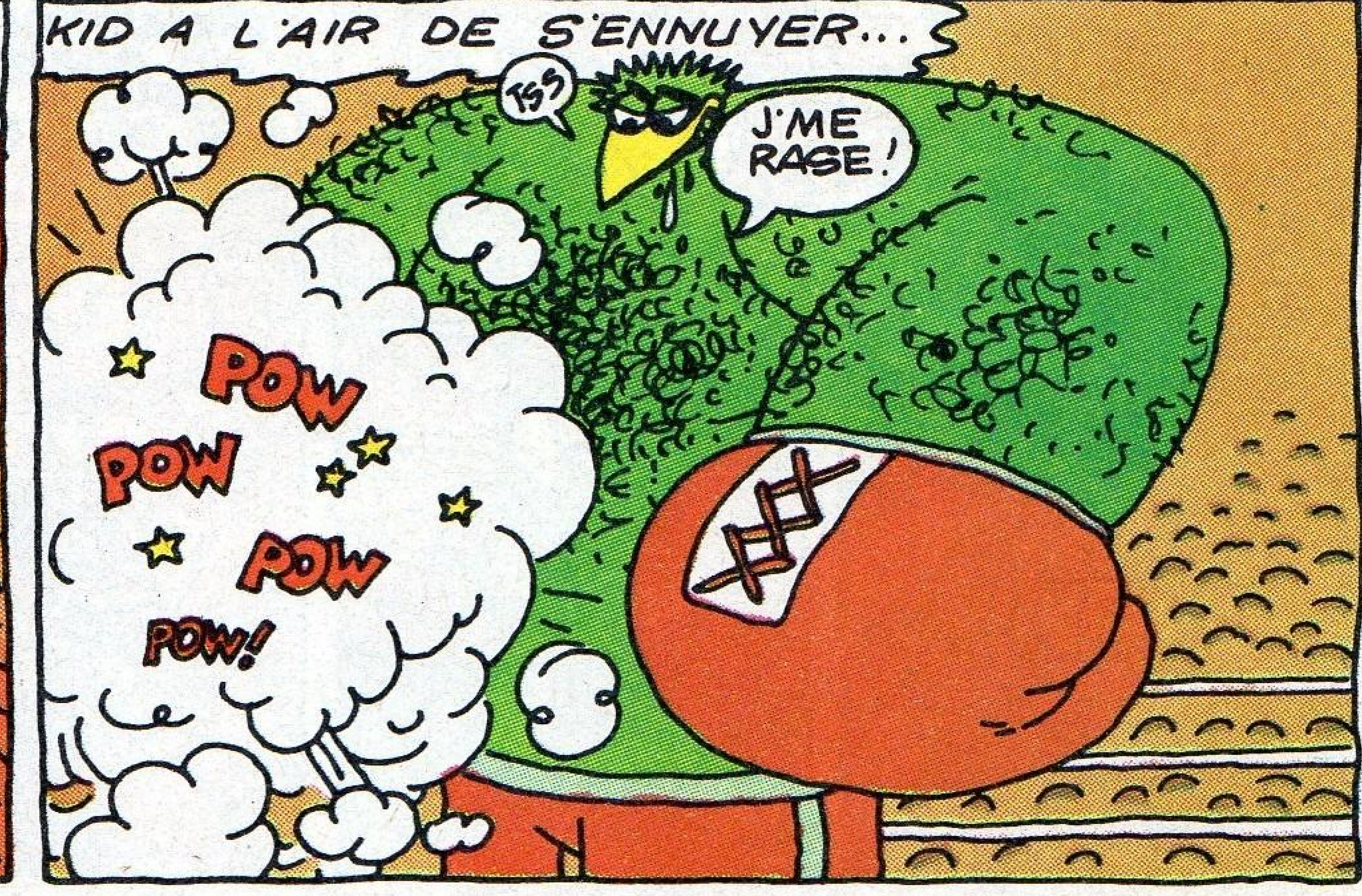

J'AI TOUJOURS RÊVÉ DE PORTER UN CALEÇON DE LAINE BLEU A POIS JAUNES...
DEPUIS L'ENFANCE !
SNIF


LE SOIR MÊME...
MESDAMES ET MESSIEURS, LE MATCH POUR LE TITRE MONDIAL VA COMMENCER !
GRR
PRÊTS?
XXX

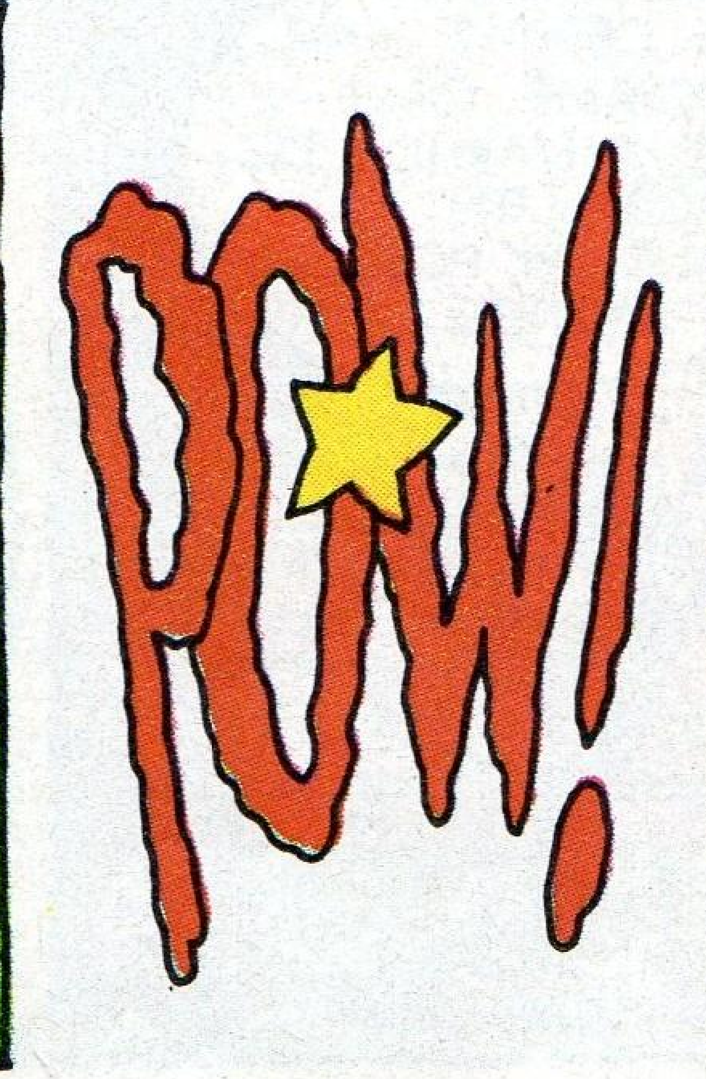

GONG!
PARTEZ!

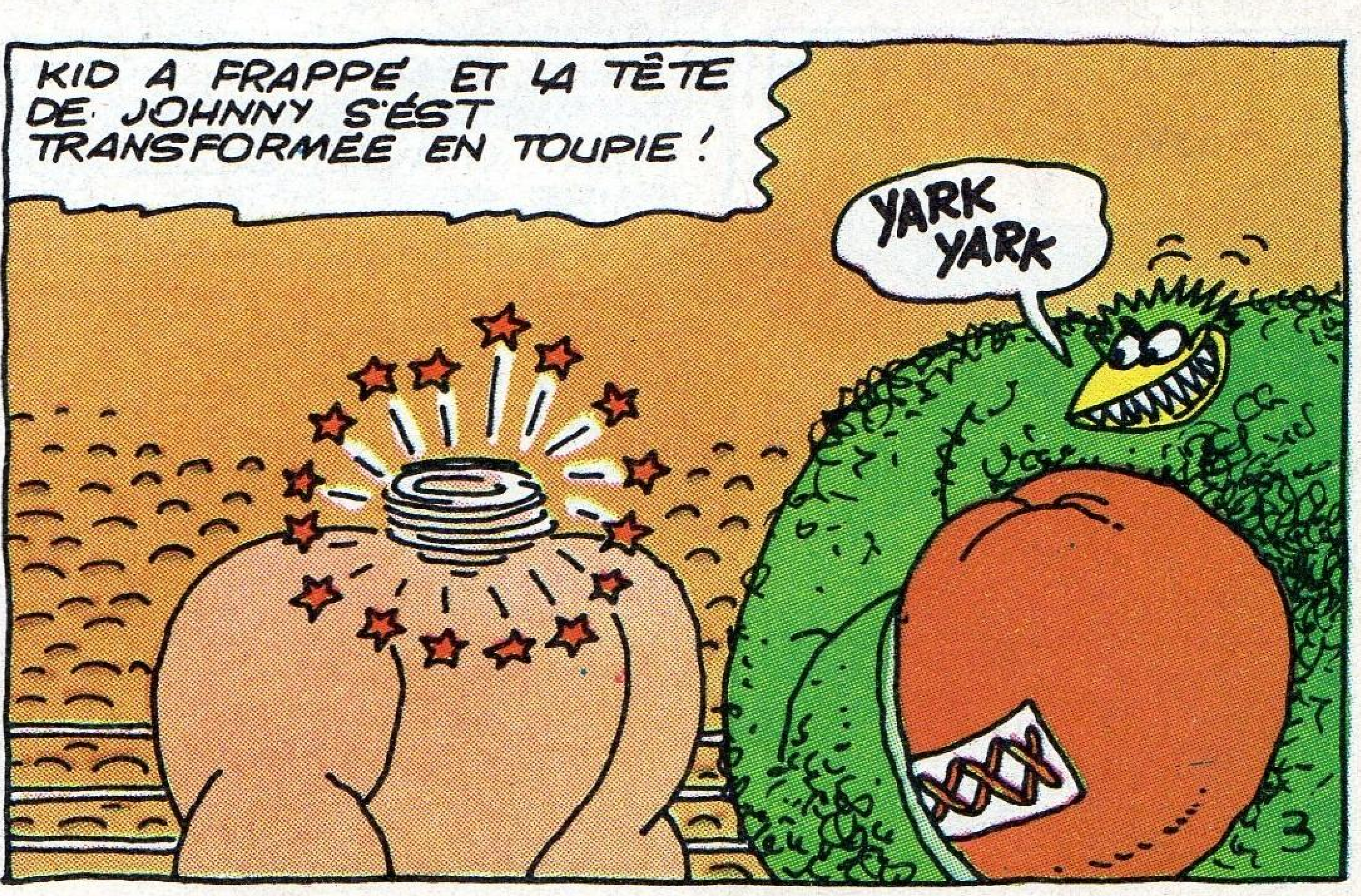

JOHNNY PREND L'INITIATIVE ET AVANCE SUR L'ADVERSAIRE...
GROARL!
XXX


IL BOURRE DE COUPS L'ESTOMAC DE KID MASSACRE...
POW
KRAK
CLAF
SOK
TUMP
PAF

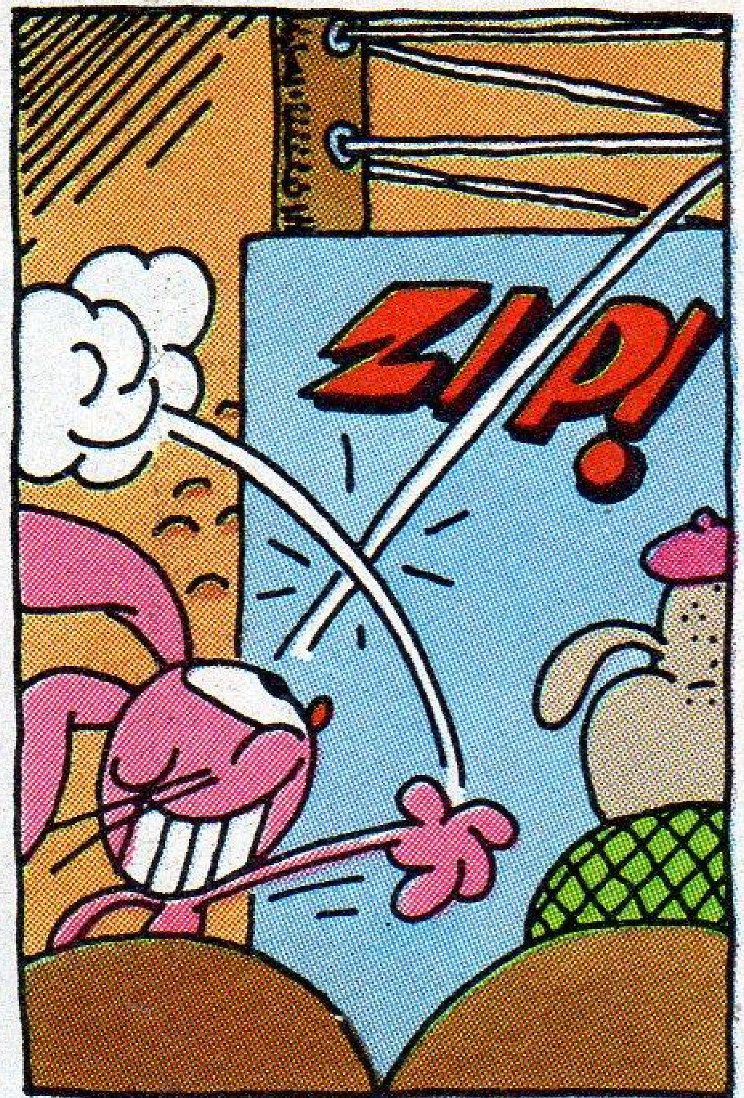

KID A L'AIR DE S'ENNUYER...
J'ME RAGE !
POW
POW
POW
POW!
XXX

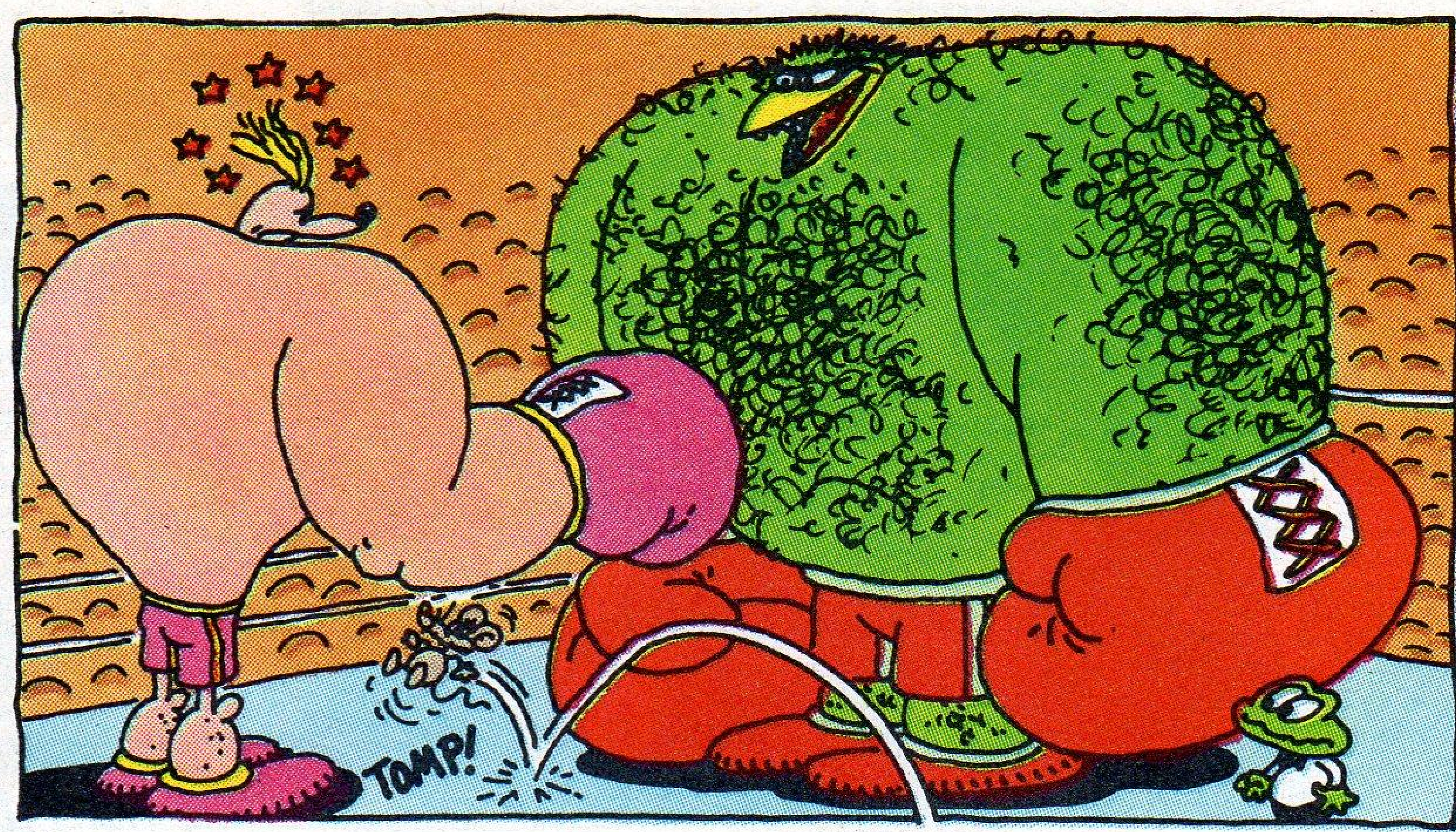

KID MASSACRE S'ENTRETIENT AVEC JOHNNY MUSCLE...
TU VAS ENFIN SAVOIR CE QUE C'EST QU'UN POING, MINUS !

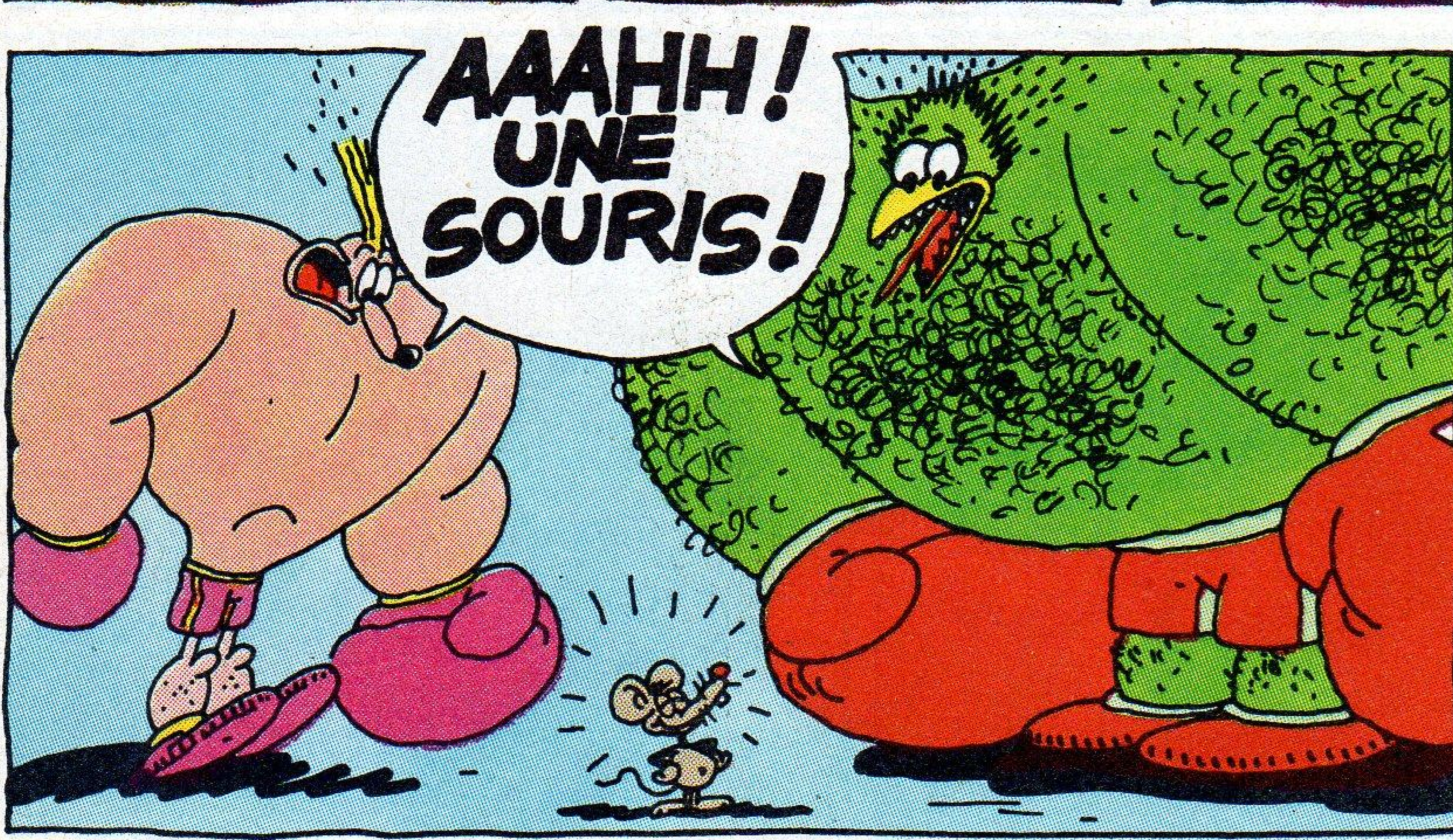

POW!

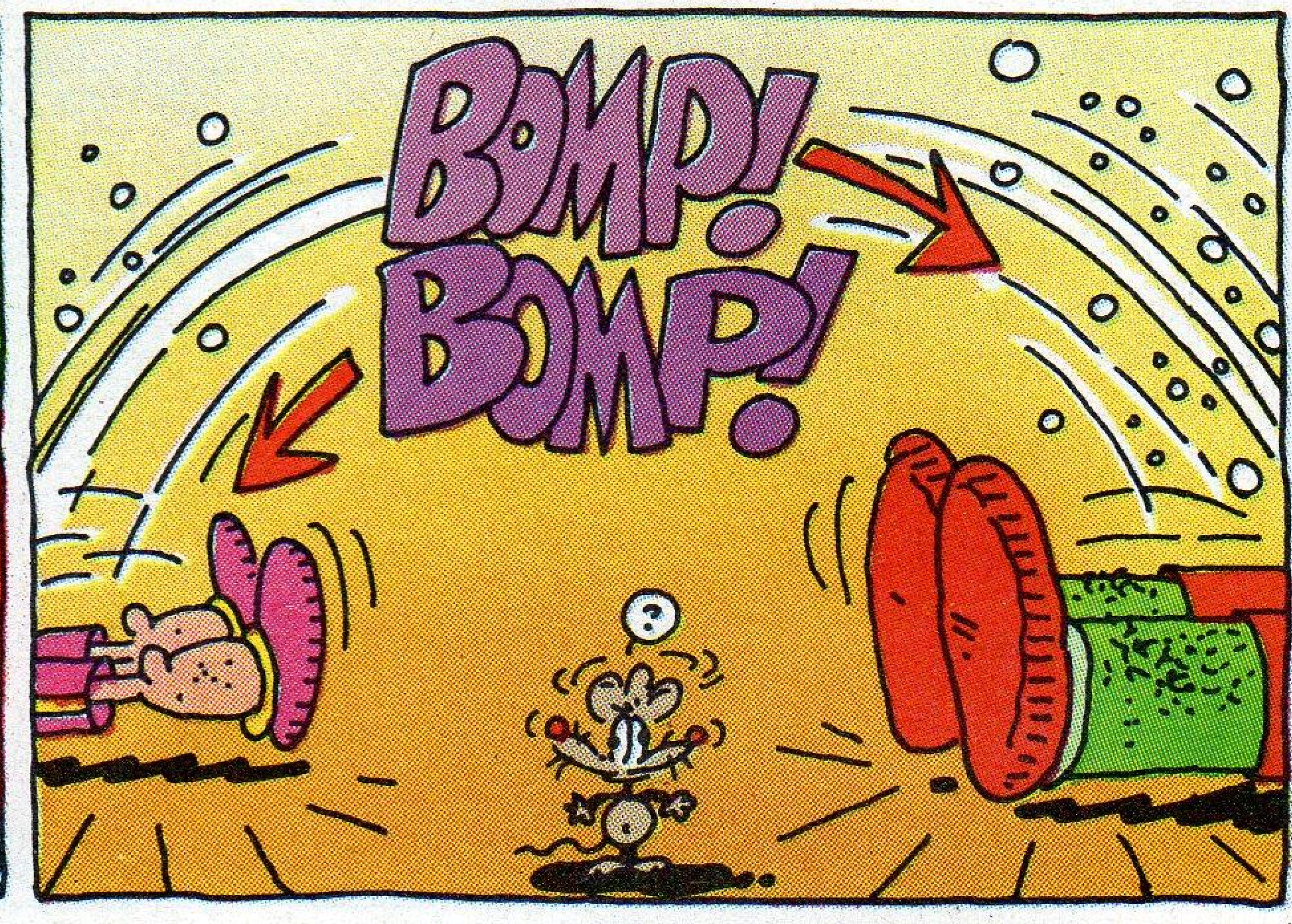

KID A FRAPPÉ ET LA TÊTE DE JOHNNY S'EST TRANSFORMÉE EN TOUPIE !
YARK YARK
XXX

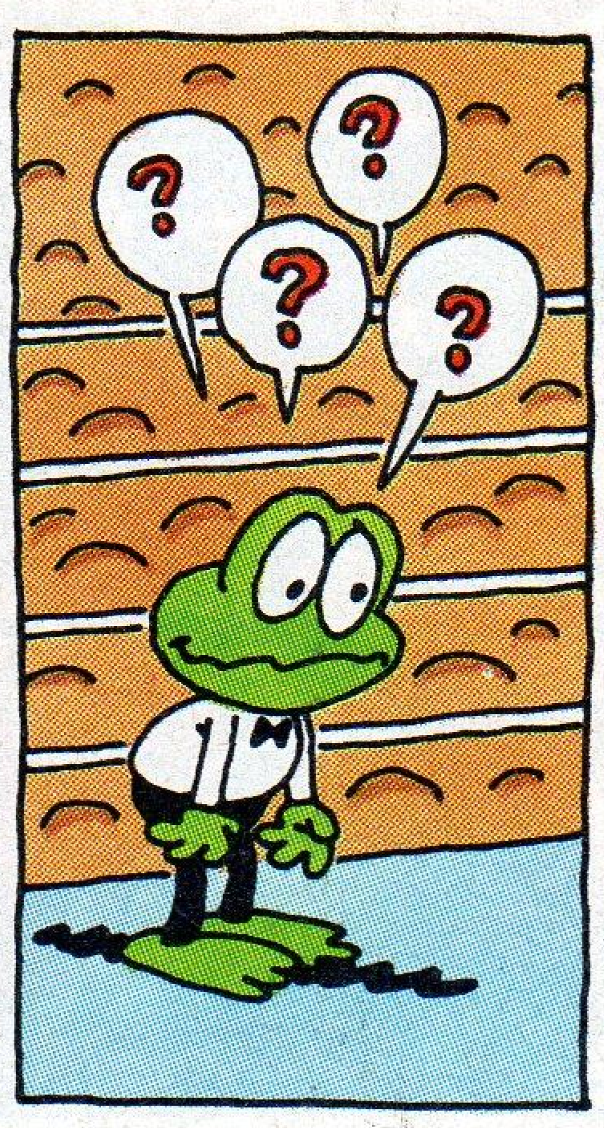

JE CROIS QUE C'EST LE MOMENT... TU ES PRÊT ?
PRÊT!

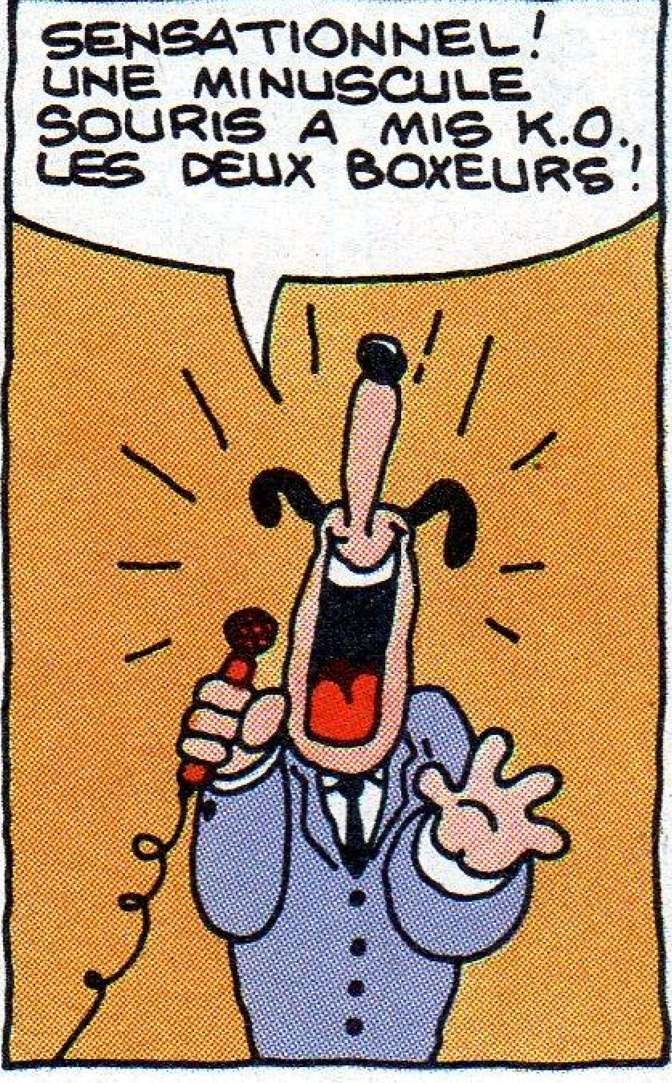

ZIP!


TOMP!


AAAHH! UNE SOURIS!

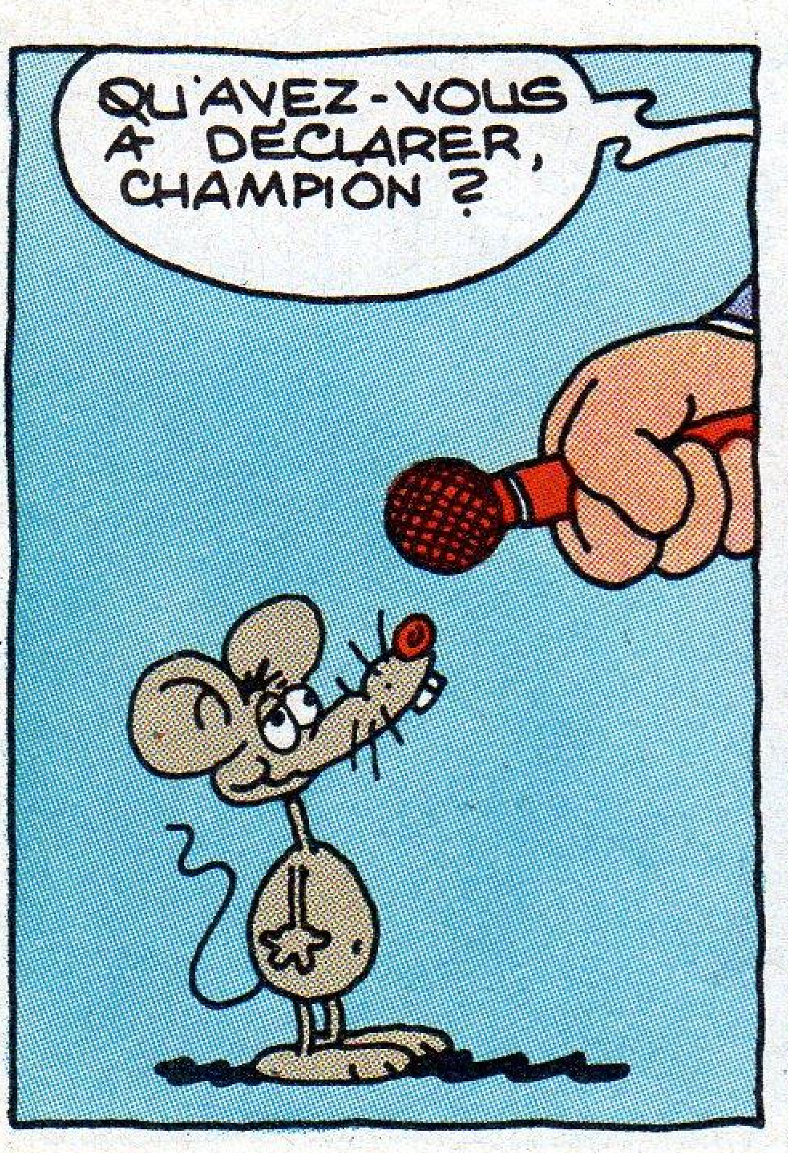

BOMP! BOMP!


MINCE! CET IMBÉCILE DE JOHNNY A LUI AUSSI PEUR DES SOURIS! MOI QUI PENSAIS LE FAIRE GAGNER!


? ? ? ?

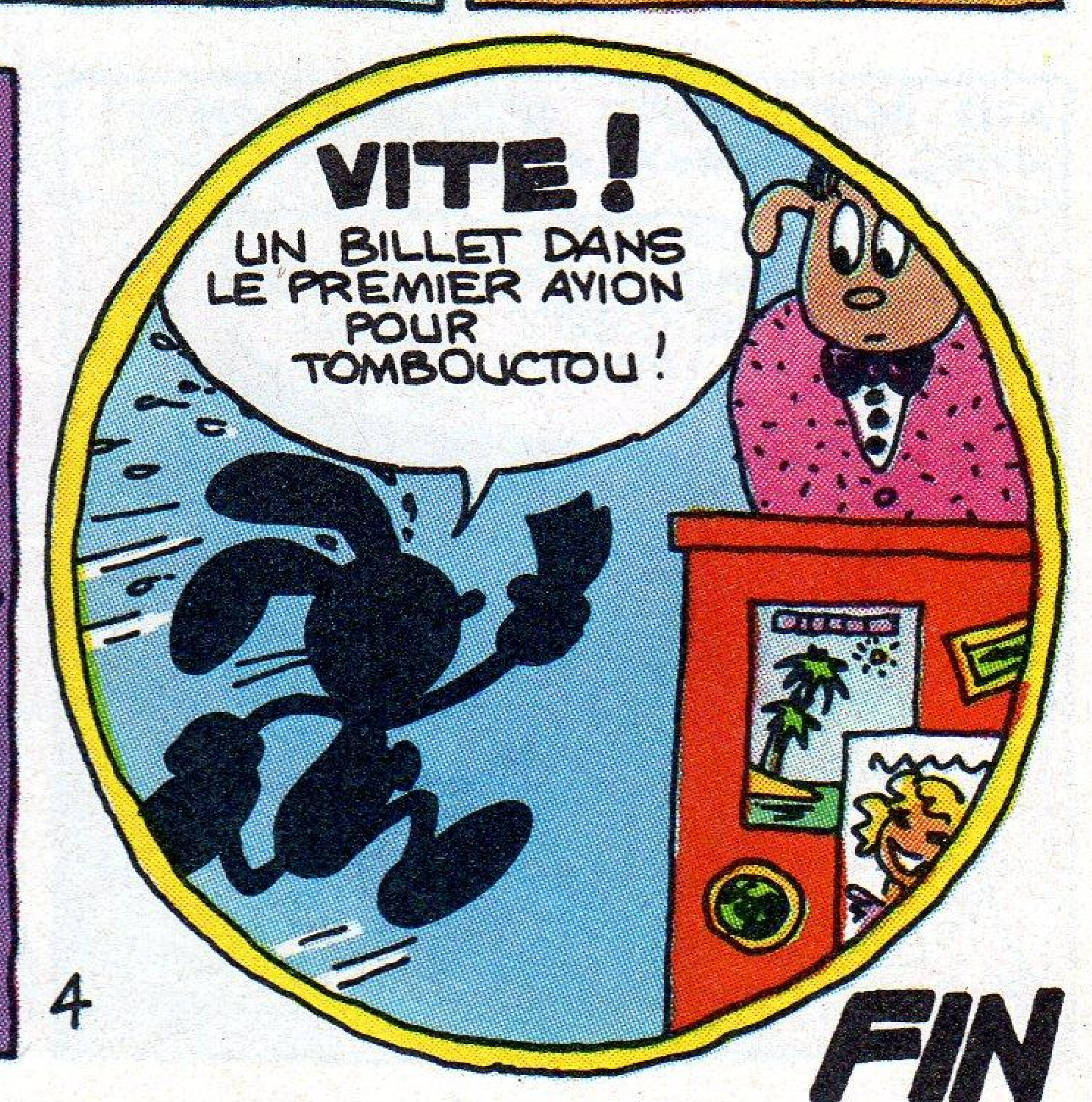

SENSATIONNEL! UNE MINUSCULE SOURIS A MIS K.O. LES DEUX BOXEURS!
MESDAMES ET MESSIEURS, VOILA LE NOUVEAU CHAMPION DU MONDE!!!


ALLONS INTERVIEWER LE NOUVEAU CHAMPION DU MONDE!

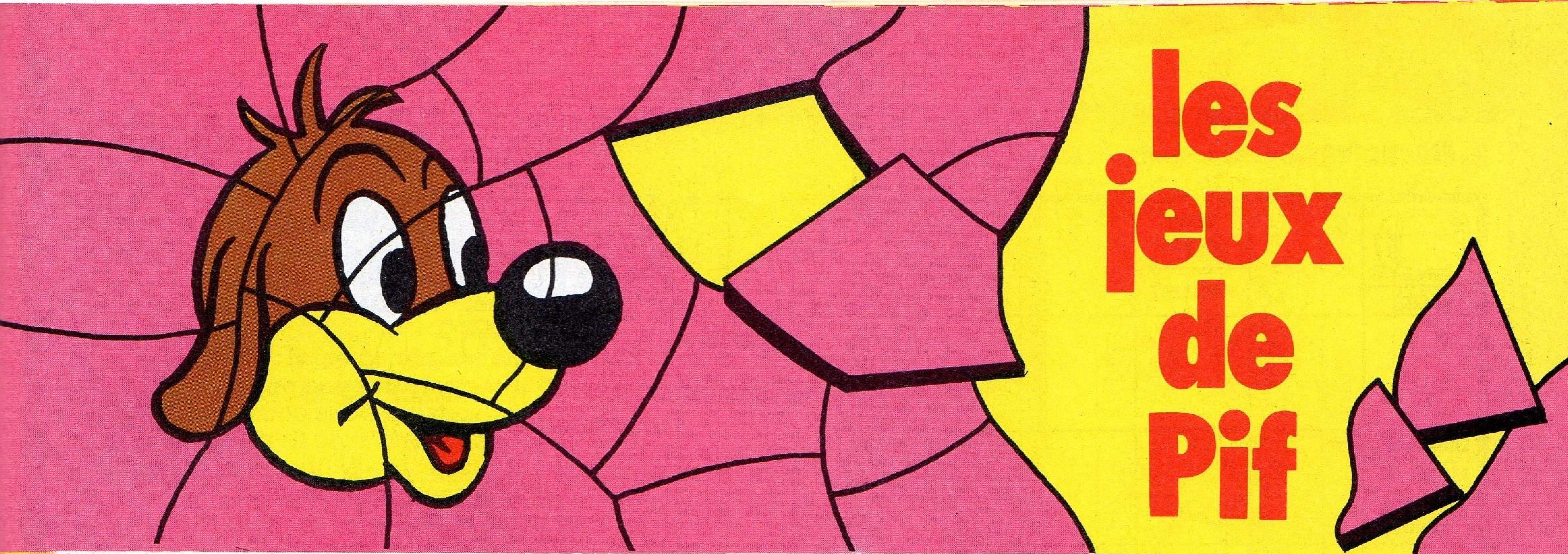

QU'AVEZ-VOUS A DÉCLARER, CHAMPION ?


BEN, C'EST QUE ... ÇA NE DEVAIT PAS SE PASSER EXACTEMENT COMME ÇA... PINKY M'AVAIT SEULEMENT DEMANDÉ DE FAIRE PEUR A KID MASSACRE EN ÉCHANGE D'UN CALEÇON BLEU A POIS JAUNES...
MAIS OÙ EST-IL DONC ?
!

4


VITE! UN BILLET DANS LE PREMIER AVION POUR TOMBOUCTOU!

FIN



Chaque jeu porte un certain nombre de * selon sa difficulté :
* faciles. ** astucieux. *** champions.

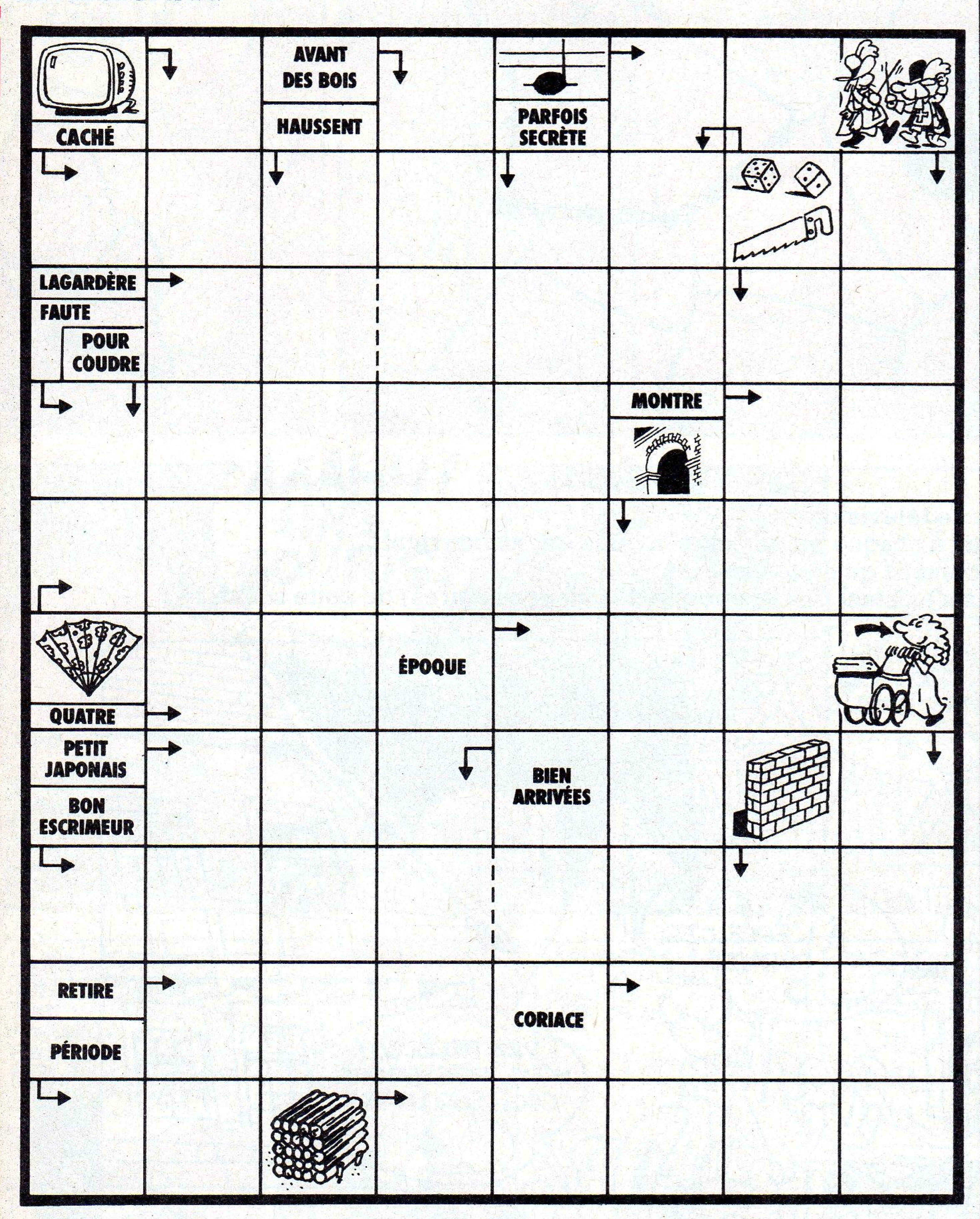
Conception: Roger Dal

1. BULLANACHRONISMES***

Tu peux jouer deux fois avec cet écran de télévision :
1) Corrige le son de ce film en redonnant à chaque personnage la bulle qui lui convient !
2) Le décorateur et l'accessoiriste ont commis quelques erreurs.
Quels sont les 10 anachronismes (objets n'existant pas à l'époque des mousquetaires) de cette scène ?

CES QUIDAMS VONT TROUBLER L'ORDRE PUBLIC ! 1
CES DEUX-LÀ S'ENTENDENT COMME CHIEN ET CHAT ! 2
PFF... LE DUEL À L'ÉPÉE, C'EST DÉPASSÉ ! 3
VENTREBLEU ! NOUS RÉGLERONS CECI SUR LE PRÉ ! 4
QUELLE DROITE CE TARTAGNAN ! 5
VOICI MON GANT ! 6
C'EST POUR VOUS ! 7
PLOC
A
B
C
D
E
F
G

2. FLÉCHOPIF**



3. JE BLAGUE

Cette semaine, c'est Jérôme Viers, 46300 Gourdon, qui nous a envoyé la meilleure blague. Il gagne donc ce magnifique flipper électronique, "WILDFIRE," offert par MECCANO.

Sa blague, la voici :

Un chien dit à une puce :
« Que faites-vous comme métier ? »
Elle répond avec fierté :
« Je suis une petite infirmière, je fais des piqûres à domicile... »

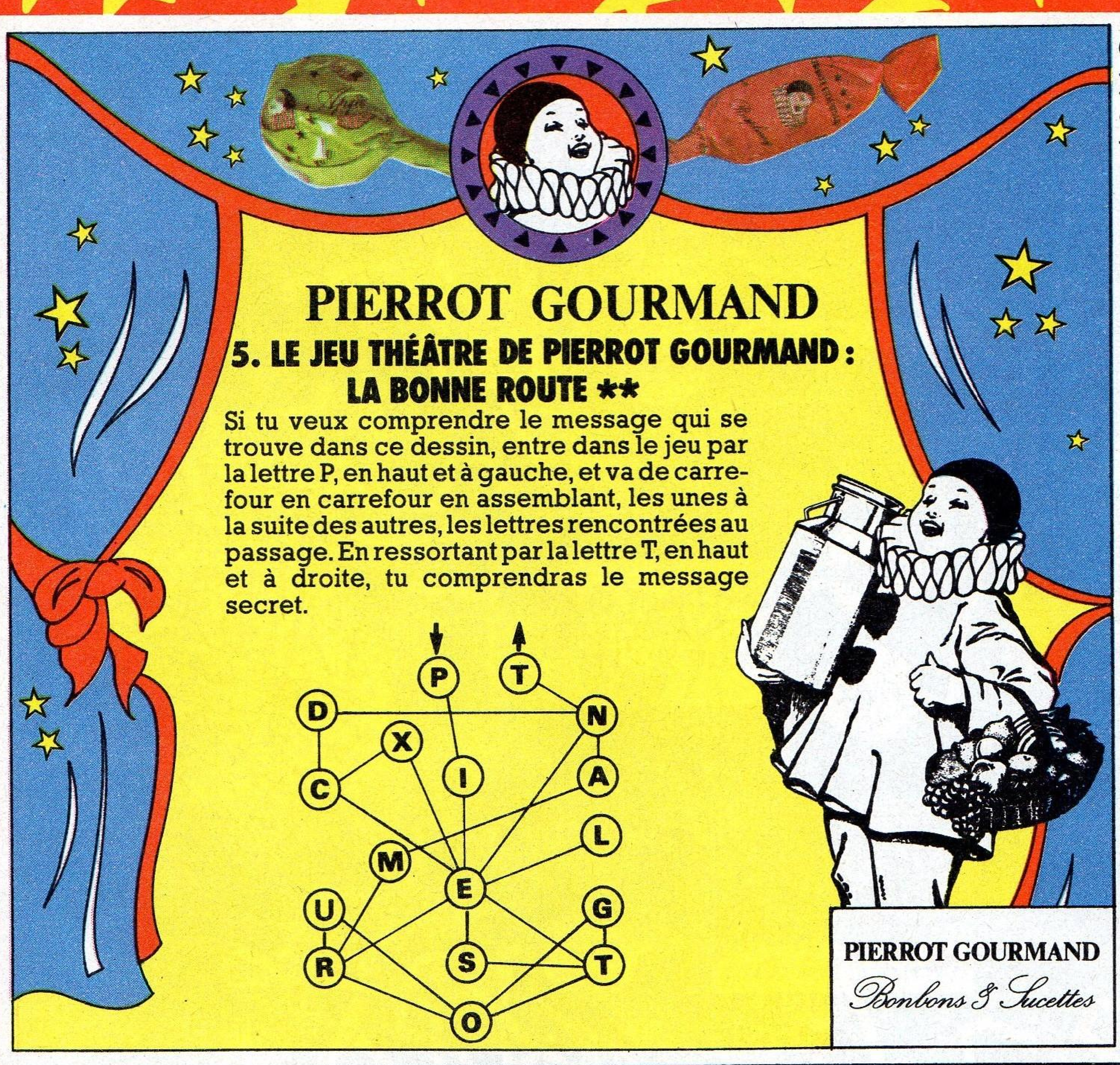


Monsieur Plume monte dans un avion pour la première fois. Il regarde à travers le hublot et s'écrie :
« Les gens sont si petits, qu'on dirait des fourmis ! »
Et l'hôtesse lui dit :
« Mais Monsieur, ce sont effectivement de vraies fourmis, nous n'avons pas encore décollé ! »
Nadine Cauvin, 04100 Manosque.

4. QUI A DISPARU ?**

Quelle bagarre ! Le téléviseur n'a pas résisté, et un personnage est sorti par l'écran ! Quel est ce personnage ?





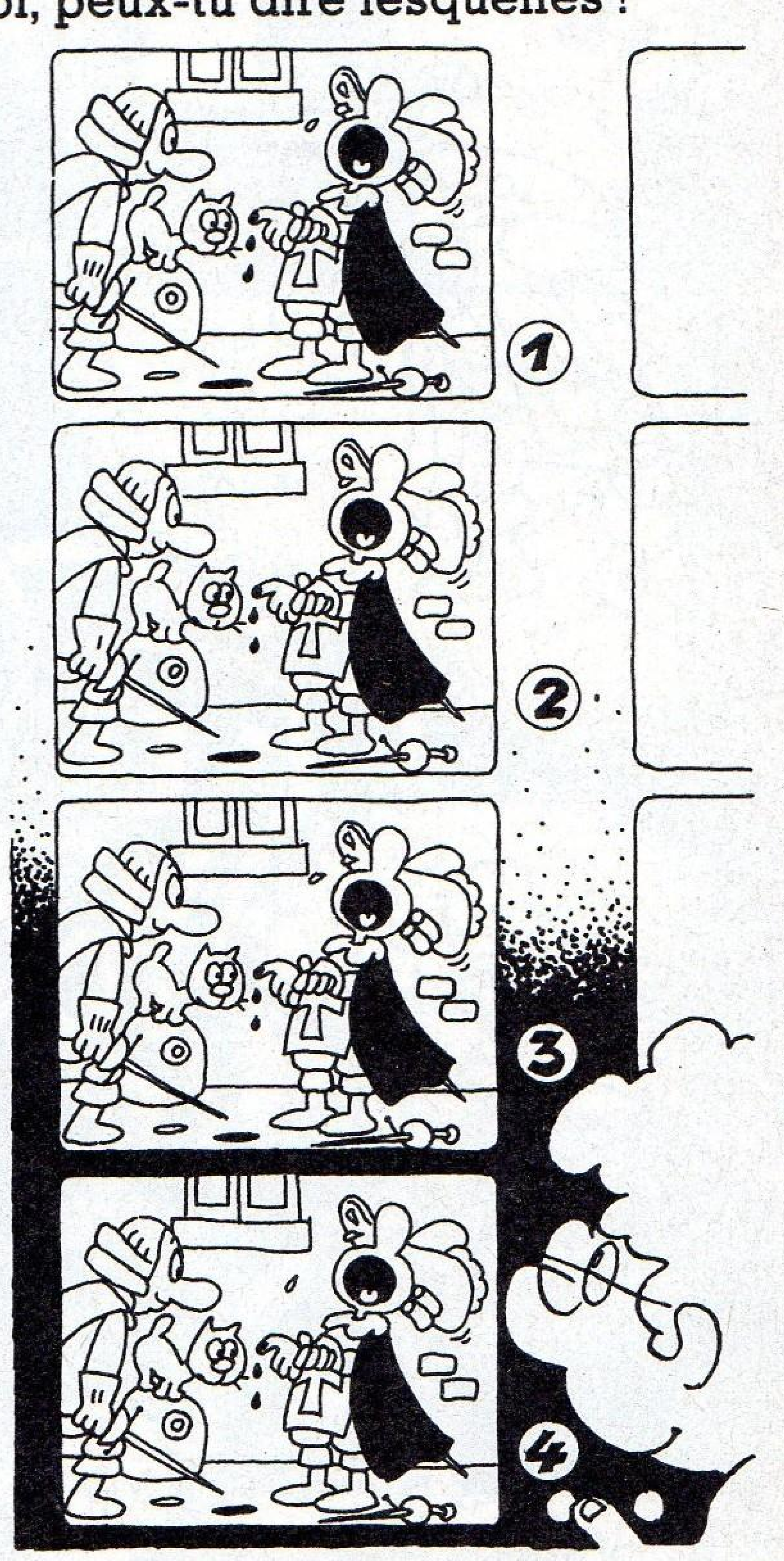
PIERROT GOURMAND

5. LE JEU THÉÂTRE DE PIERROT GOURMAND : LA BONNE ROUTE **

Si tu veux comprendre le message qui se trouve dans ce dessin, entre dans le jeu par la lettre P, en haut et à gauche, et va de carrefour en carrefour en assemblant, les unes à la suite des autres, les lettres rencontrées au passage. En ressortant par la lettre T, en haut et à droite, tu comprendras le message secret.

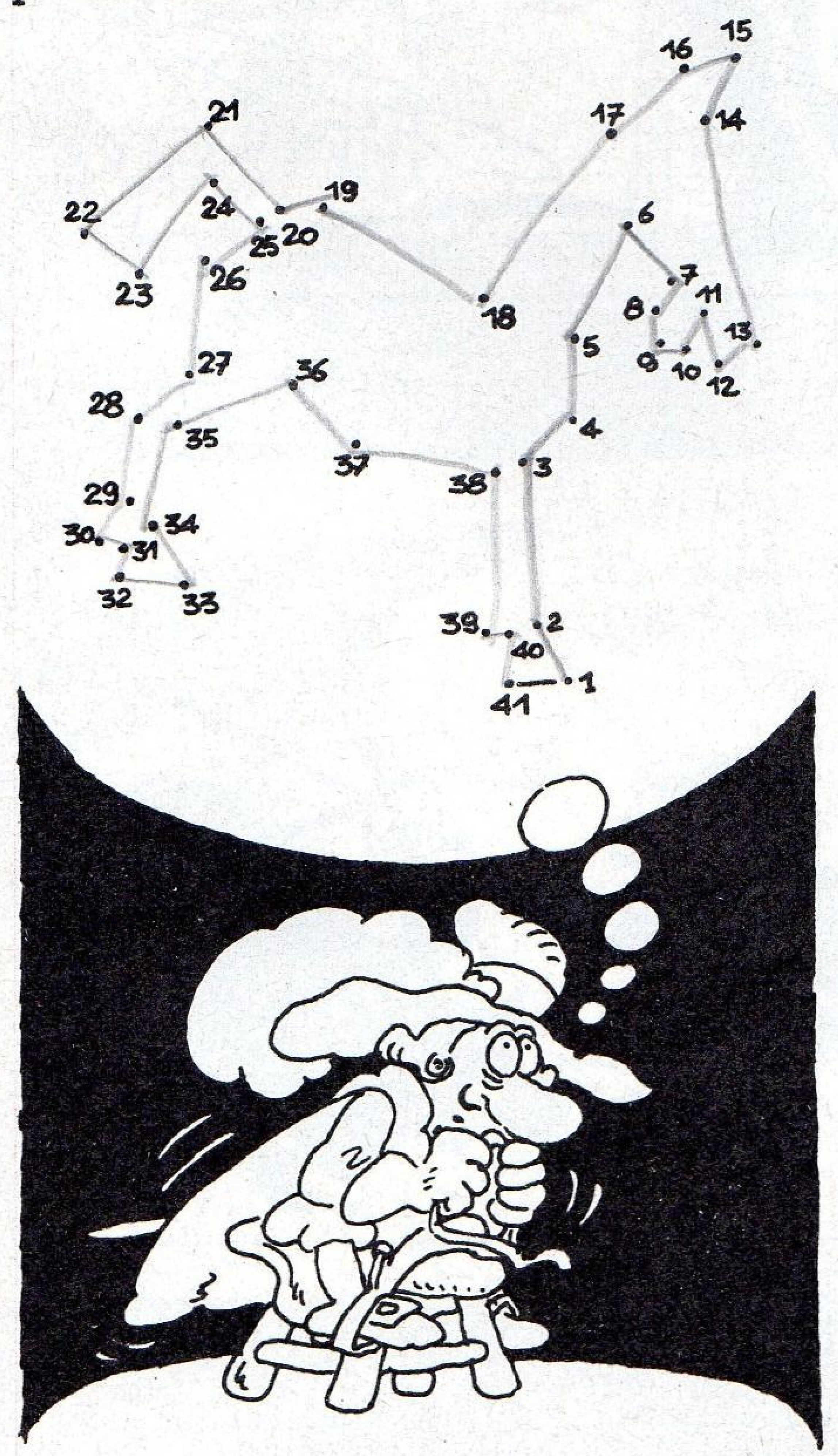
6. DOUBLE IMAGE*

Le réalisateur a remarqué deux images rigoureusement identiques. Et toi, peux-tu dire lesquelles ?



7. UN RÊVE*

Pour savoir à quoi rêve ce drôle de Tartagnan, il te suffit de relier tous les points de 1 à 41 !



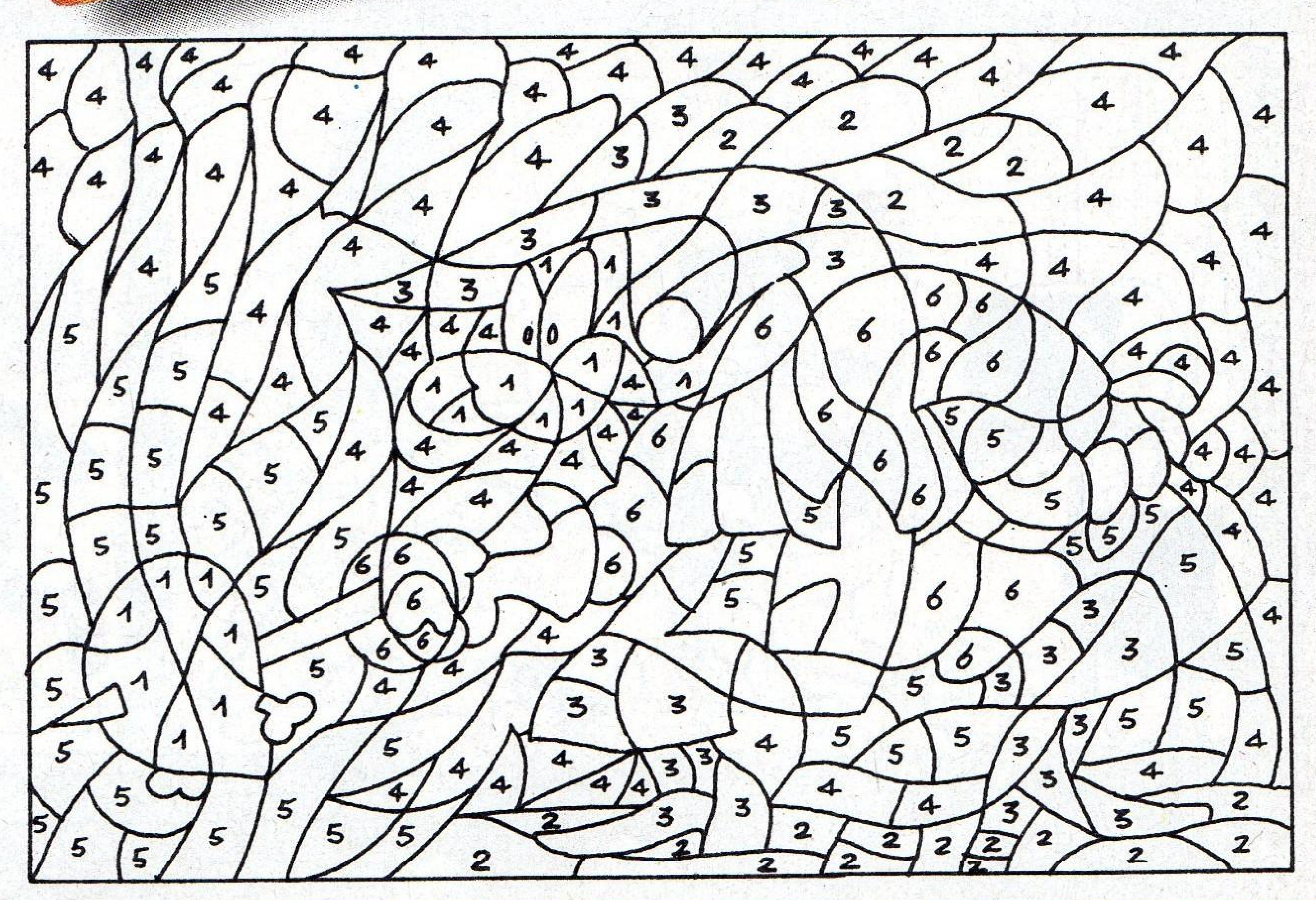
8.*



corade *Color*

Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

1. Rose – 2. Violet – 3. Brun – 4. Bleu – 5. Rouge – 6. Jaune orangé.



9. LABYCHOIX***

Si “l’escrime” n’a pas de secret pour toi, tu n’auras aucun mal pour aider Tartagnan à récupérer les ferrets de la Reine. Mais gare ! aux spadassins, si tu te trompes dans tes affirmations...

L’OCTAVE EST UNE POSITION DE LA MAIN EN ESCRIME.

VRAI

FAUX

LE "COUP DE JARNAC" EST UN CÉLÈBRE COUP D’ÉPÉE.

VRAI

FAUX

L’ESCRIME A TOUJOURS ÉTÉ UNE ÉPREUVE DES JEUX OLYMPIQUES MODERNES.

VRAI

FAUX

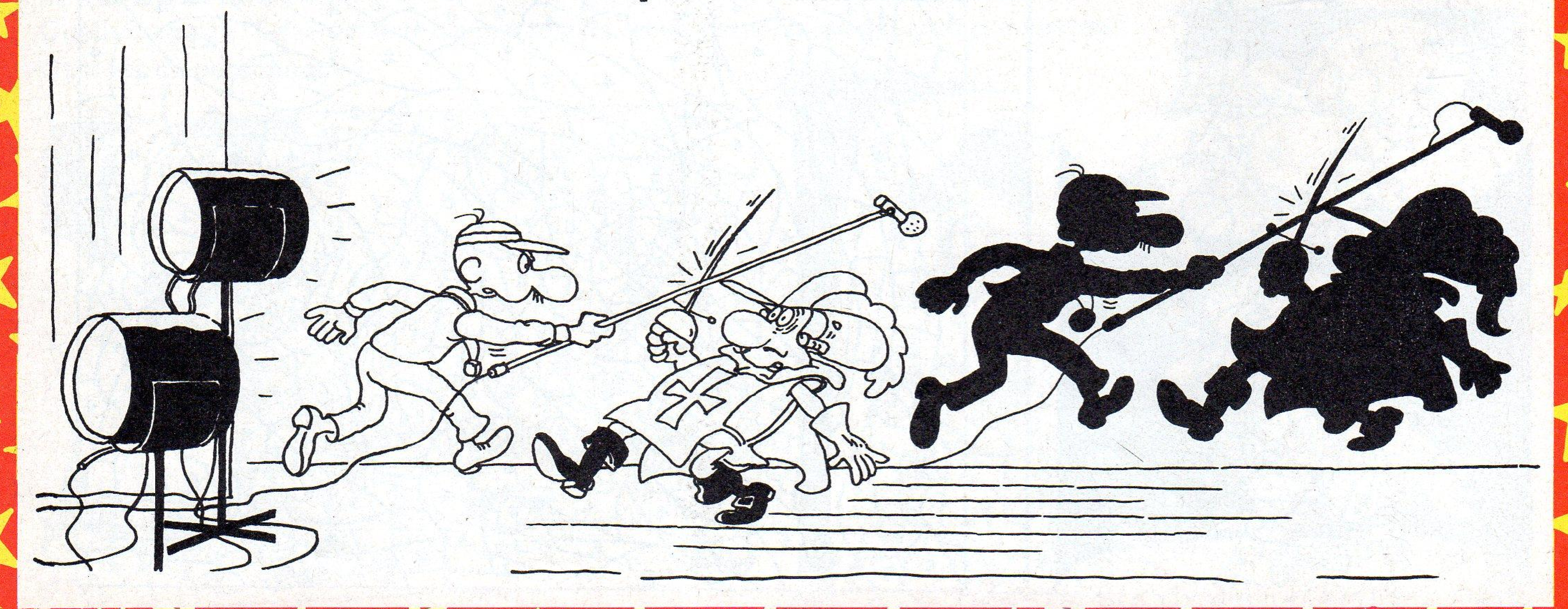
LE ROMAN "LES TROIS MOUSQUETAIRES" EST D’ALEXANDRE DUMAS FILS.

VRAI

FAUX

10. JEUX D’OMBRES, JEUX DE VILAINS**

Quelles sont les 10 erreurs sur les ombres du preneur de son et du bretteur ?



Les énigmes de TIM

11.**

COURRIER ENVOLÉ

PAR DIRICK

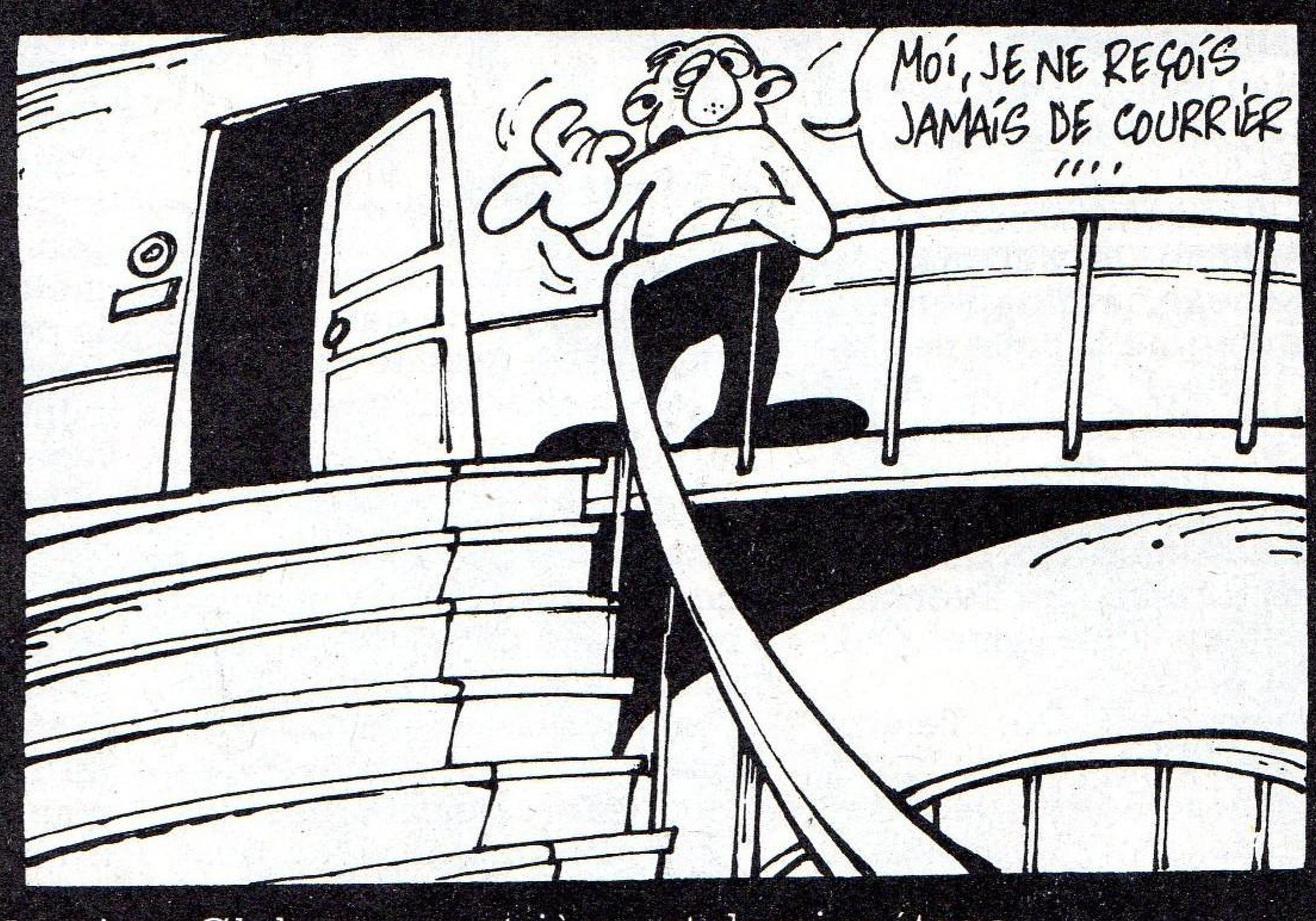
CELA FAIT PLUS D'UN MOIS QUE LE COURRIER DISPARAÎT...

Depuis un mois, le courrier déposé dans les boîtes aux lettres disparaît. Tim interroge la concierge de l'immeuble, puis les quatre locataires...



Monsieur Plumk, au premier étage, veilleur de nuit... Monsieur Gloc, au second, fervent philatéliste... Monsieur Glouk, au troisième, qui, malade, n'est pas sorti depuis deux semaines. Il n'a communiqué avec

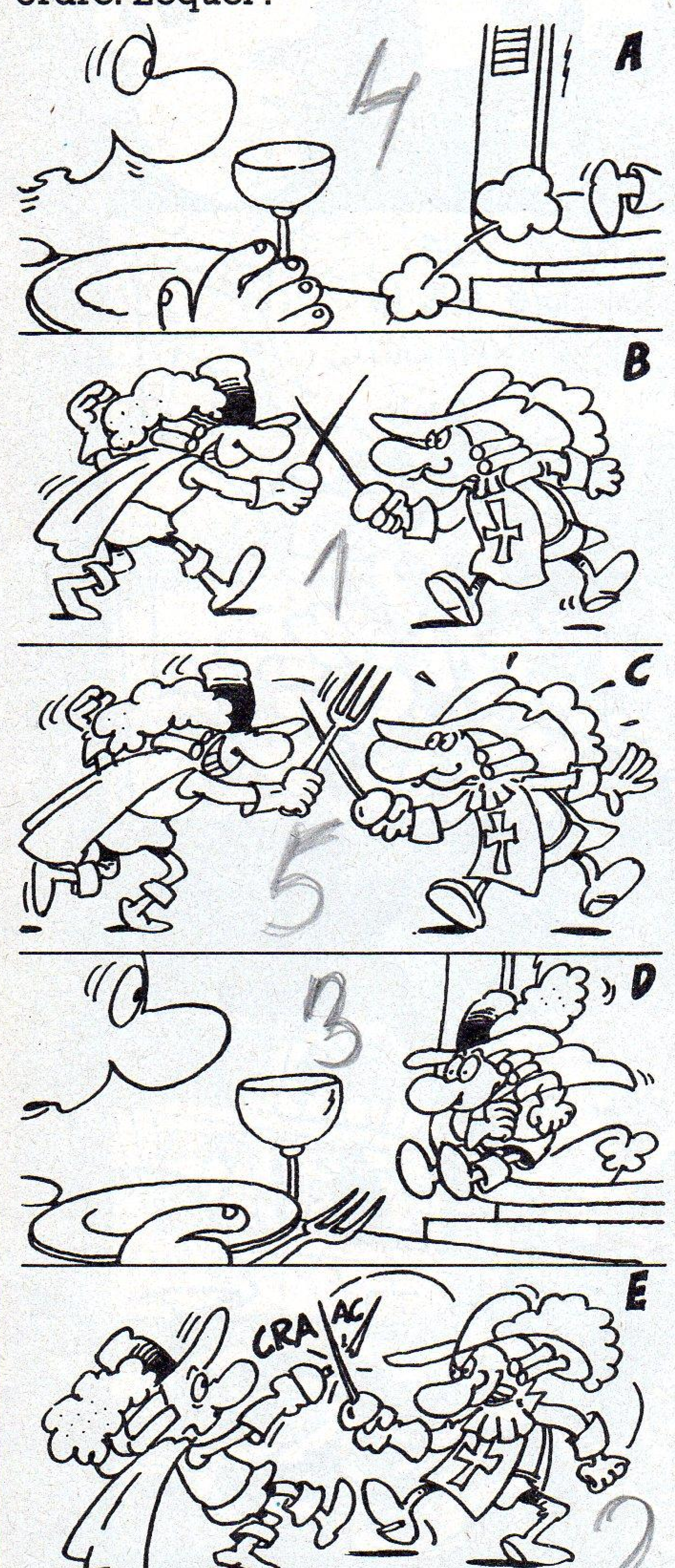




personne, car il n'a même pas le téléphone... Et Monsieur Glubo, au quatrième et dernier étage. Tim a quelques soupçons... Et toi ?

12. UN HOMME DE BON SENS**

Pour comprendre ce drôle de duel, il faut remettre les images dans le bon ordre. Lequel ?



13. RESSEMBLANCES**

Quel sans-gêne ! On n'est vraiment plus chez soi ! Et pourtant, 10 détails se retrouvent à la fois dans la salle à manger et dans la taverne. Quelles sont ces ressemblances ?



SOLUTIONS

1. BULLANACHRONISMES
1) Il fallait redistribuer les bulles ainsi : A-7, B-6, C-4, D-1, E-2, F-3 et G-5.
2) Les 10 anachronismes sont : le téléphone, le walkman, le gant de boxe, la mitraillette, la plaque d'égout, la boîte de sardines, l'auto, le képi, l'immeuble moderne et le sens interdit.

2. FLÉCHOPIF
Horizontalement : Do ; Dérobé ; Le Bossu ; Délit, Ce ; Éventail ; IV, Ère ; Sen ; Fine lame ; Ôte, Dur ; An, Stère.
Verticalement : Dé ; Télévision ; Relèvent ; Robin (des Bois), Nées ; Botte ; Dés, Arcade ; Scie, Mur ; Duel, Mère.

4. QUI A DISPARU ?
C'est le personnage qui tient le tabouret dans la scène A.

5. LE JEU THÉÂTRE DE PIERROT GOURMAND : LA BONNE ROUTE
Le message est : PIERROT GOURMAND, C'EST EXCELLENT.

6. DOUBLE IMAGE
Les images 1 et 3 sont identiques. Les deux autres sont différenciées par le gant du personnage de gauche et les larmes de celui de droite.

9. LABYCHOIX
Tartagnan arrive à son but sans encombre, en affirmant que : l'octave est en effet une position de la main en escrime ; en affirmant aussi que le "coup de Jarnac" est un coup d'épée ; en niant, en revanche, que *les Trois Mousquetaires* est d'Alexandre Dumas fils (c'est A. Dumas père qui a écrit ce roman) ; en affirmant, enfin, que l'escrime a toujours été présente aux jeux Olympiques modernes (depuis 1896).

10. JEUX D'OMBRES, JEUX DE VILAINS
Les 10 erreurs sont :
Pour le preneur de son : sa main gauche, son oreille, le pan de sa chemise, le chronomètre pendu à son cou, le fil sur la perche du micro.
Pour le bretteur : son pourpoint, la garde de son épée, sa main gauche, la longueur de sa cape et le plumet de son chapeau.

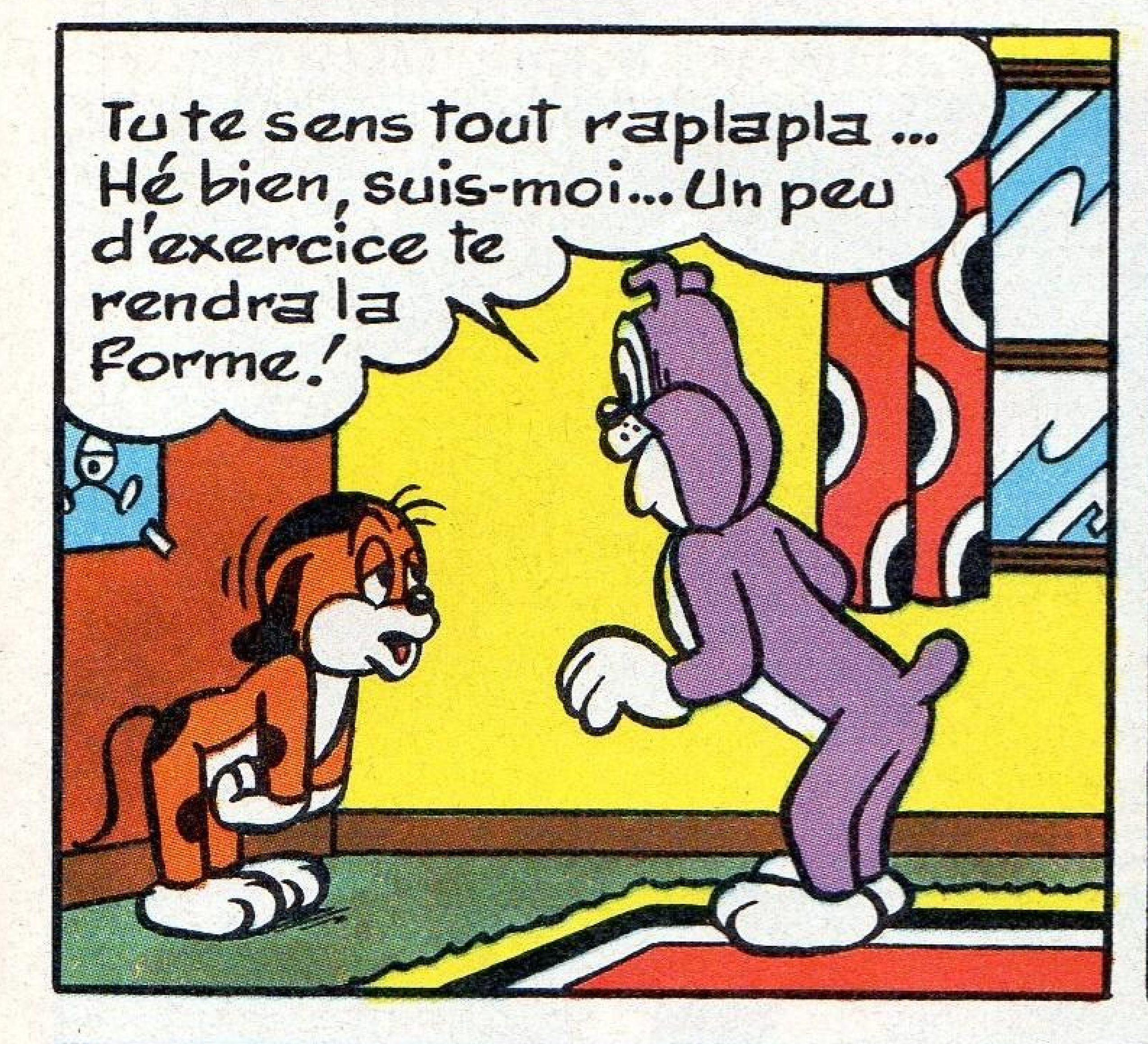
11. UNE ÉNIGME DE TIM
Courrier envolé !
Si Monsieur Glouk, le locataire du troisième, n'est pas sorti depuis deux semaines, et comme il n'a pas le téléphone, comment sait-il que son oncle est malade depuis lundi ? C'est certainement lui qui a dérobé le courrier.

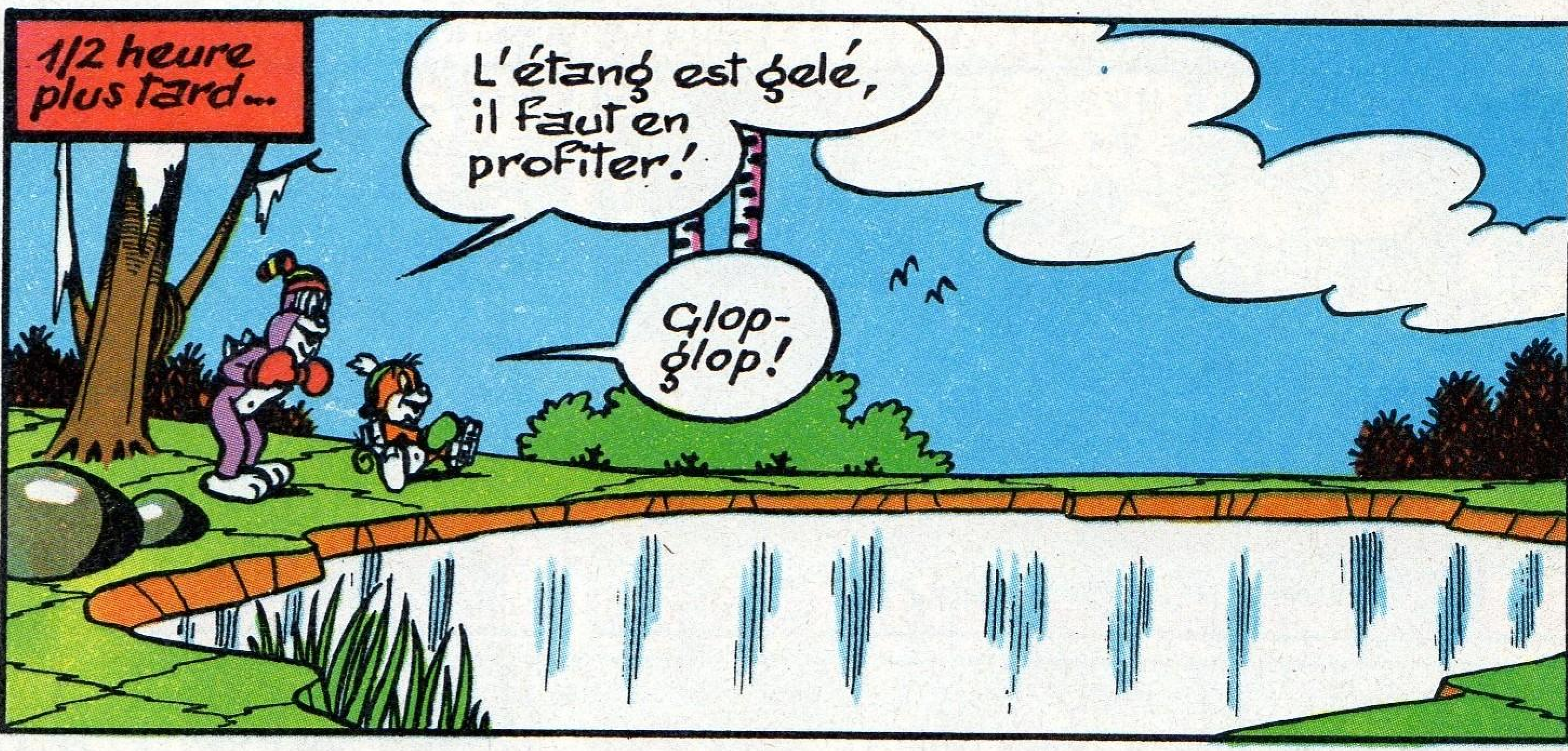
12. UN HOMME DE BON SENS
Le bon ordre des images est : B, E, D, A, C. Cet astucieux personnage a peut-être inventé l'expression : "Avoir un bon coup de fourchette" !

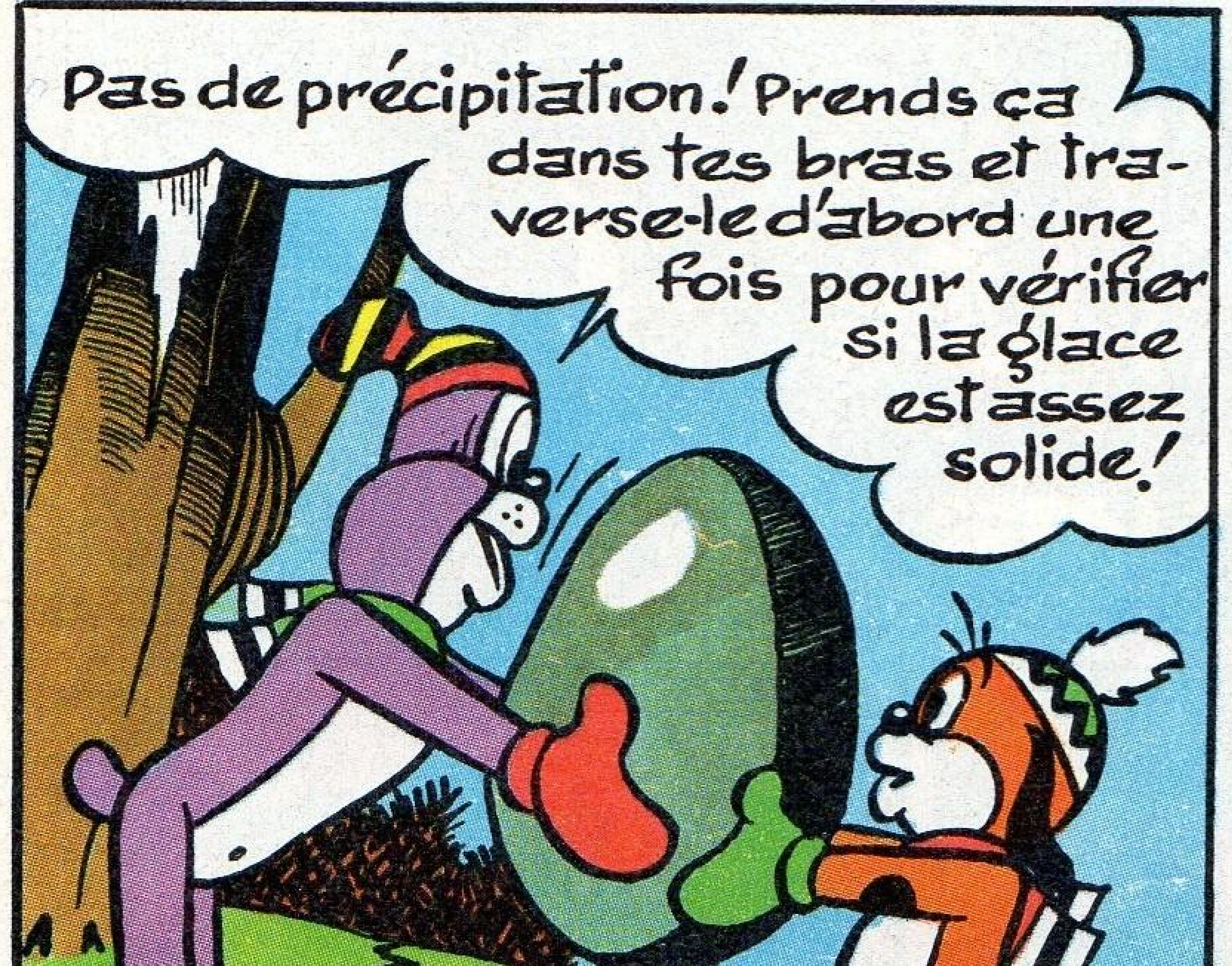
13. RESSEMBLANCES
Sans compter le poulet dont il ne reste pratiquement que les os, on retrouve dans la taverne : un détail du tableau sous forme de boucle de chaussure, le verre sous forme de manchette, l'extrémité du saucisson et la bonde du tonneau, le nœud du chat sur le rouleau de papier, l'arête de poisson, un détail du lampadaire sur le bougeoir, le manche de la canne sur la pince près de l'épée dont la poignée est l'anse du pot sous la télé, les boutons du poste sur le pourpoint du personnage de droite qui porte le napperon sous forme de jabot.

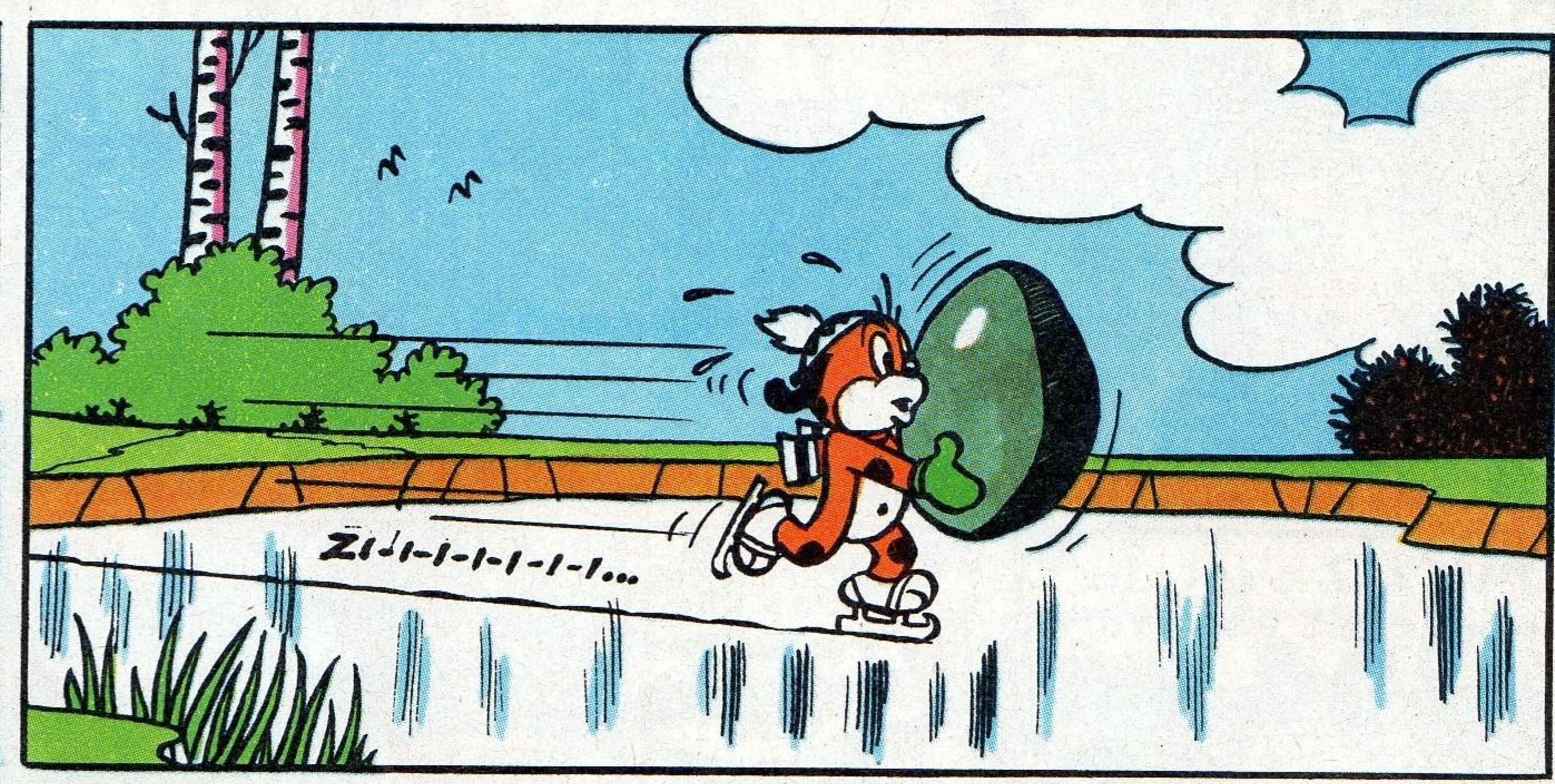


Raplapla

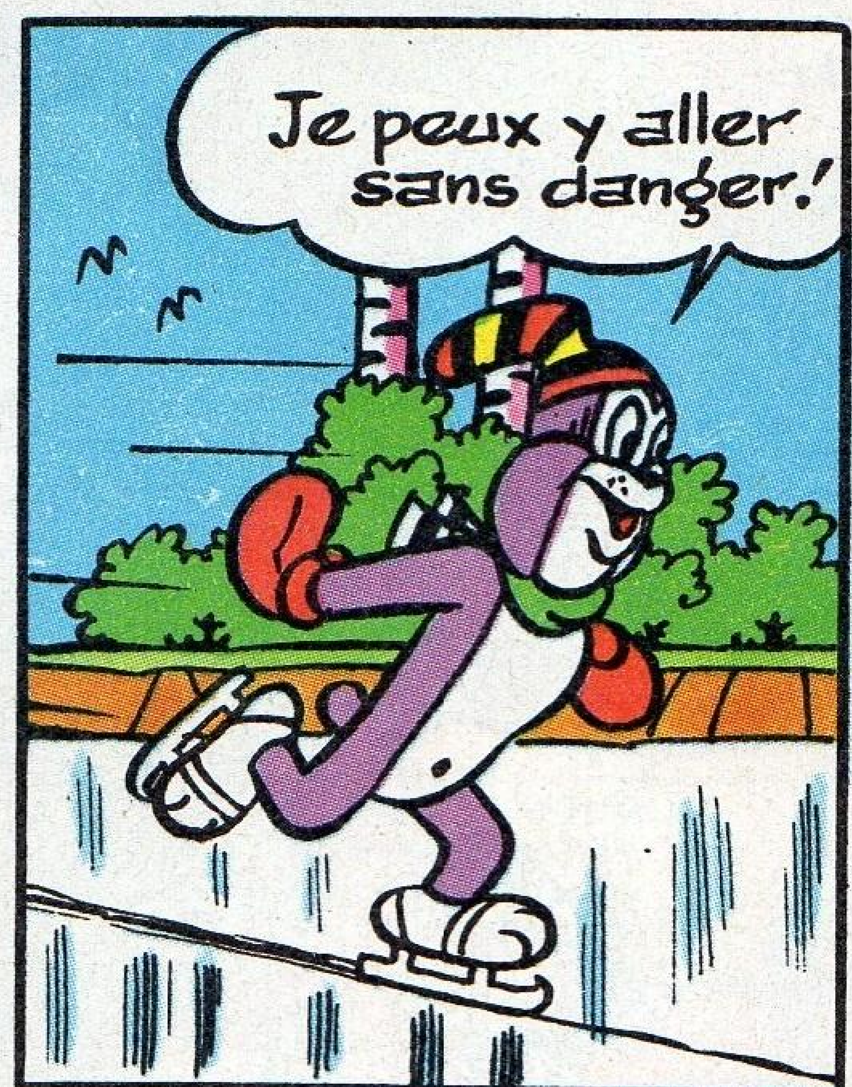


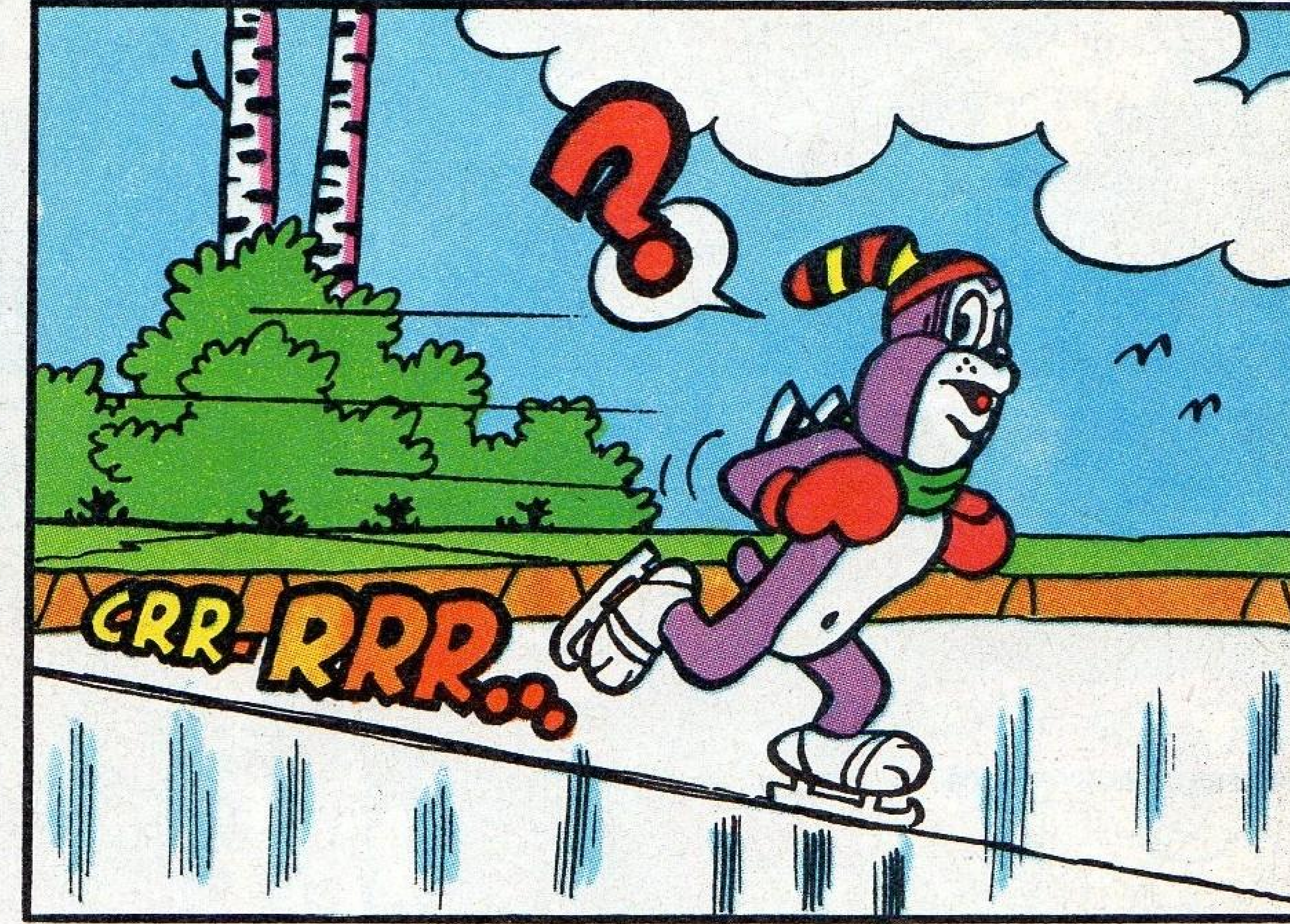


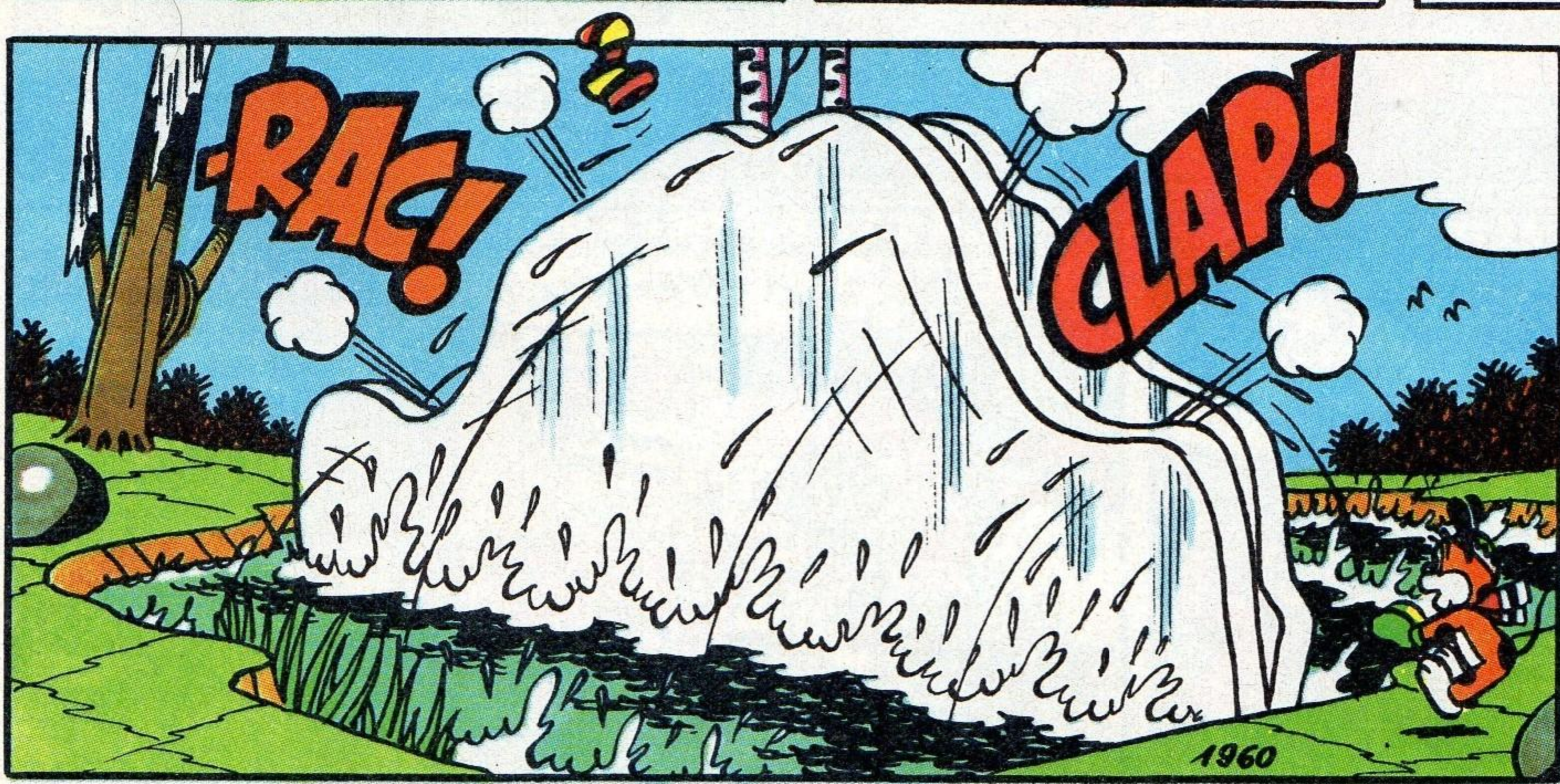




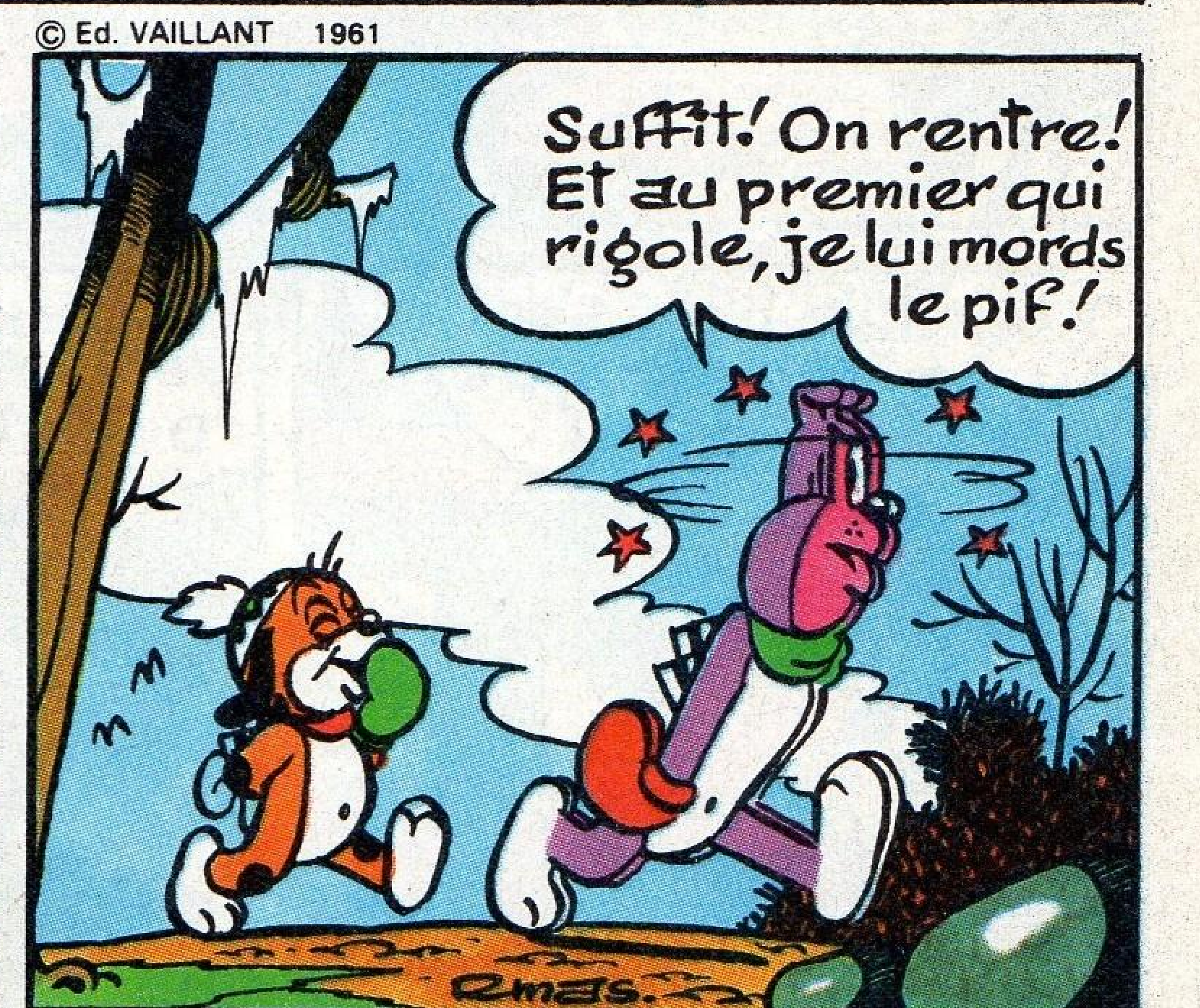








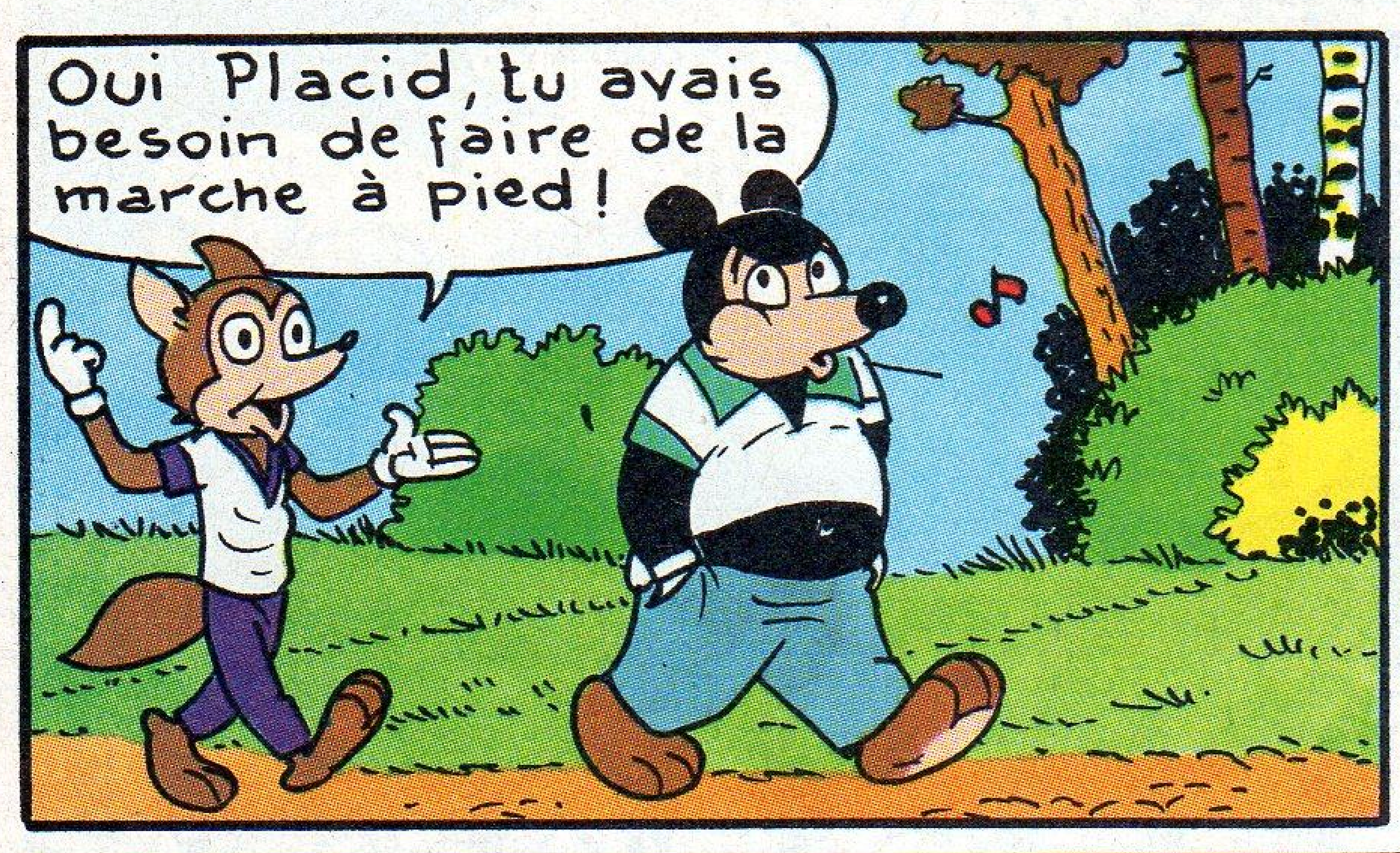
© Ed. VAILLANT 1961

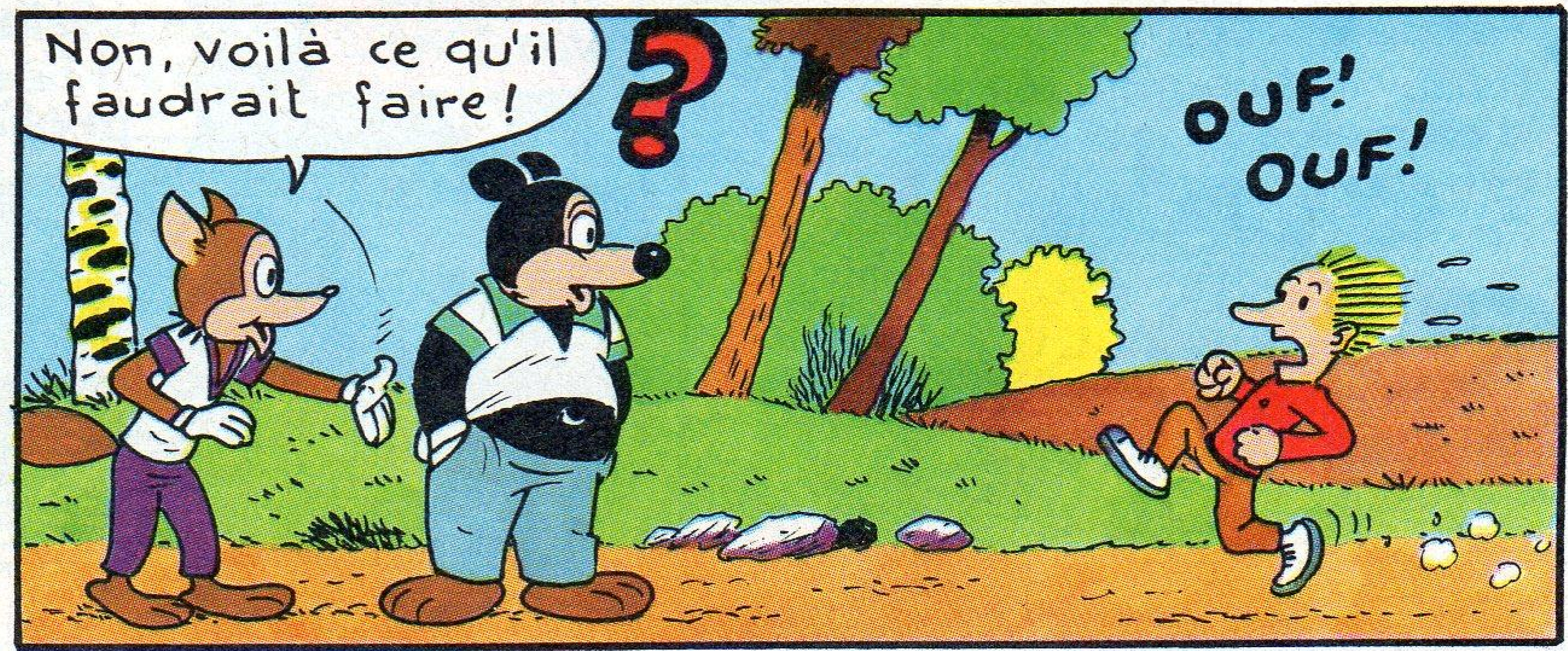


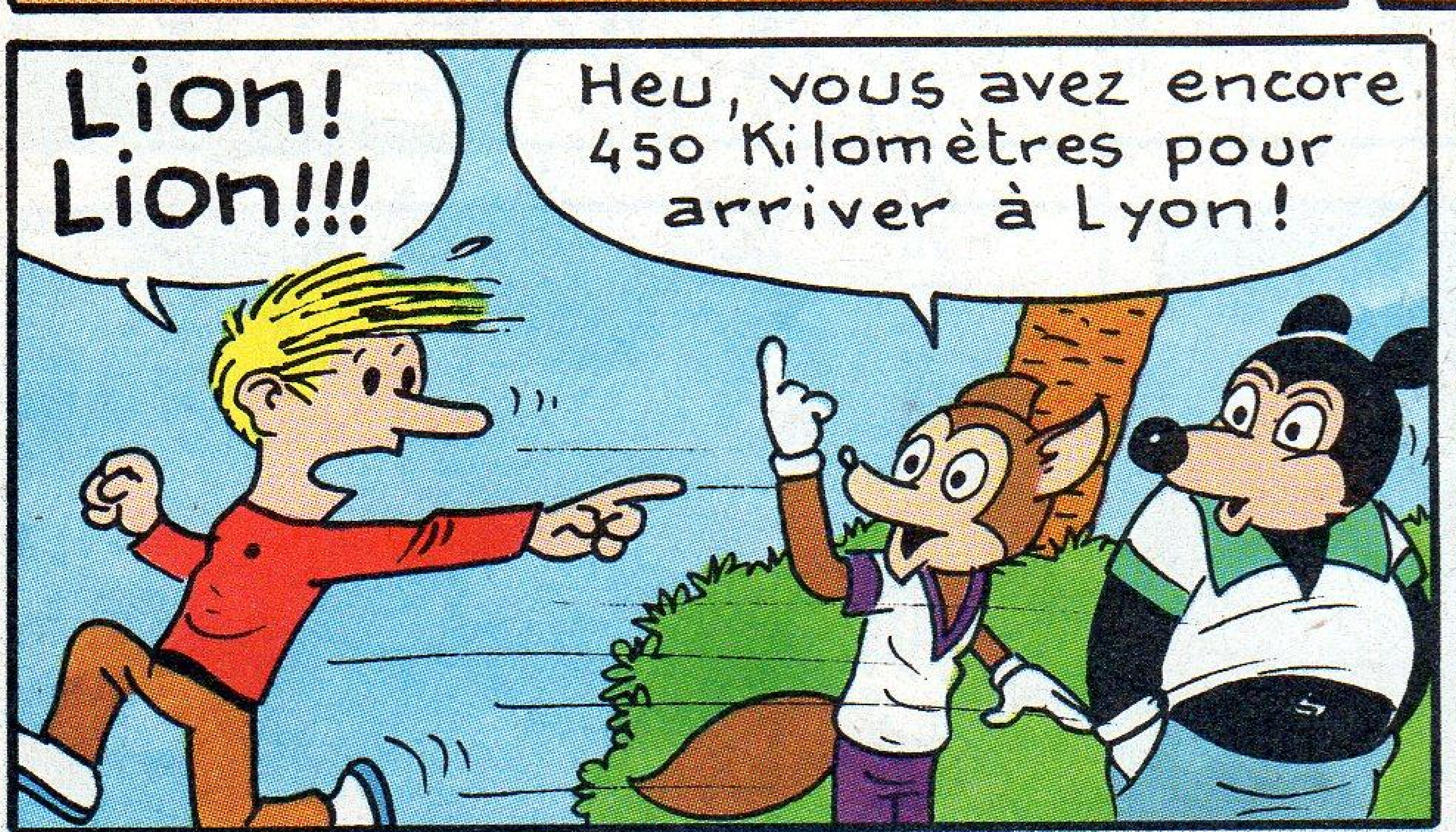
SCENARIO ET DESSINS : R. MAS.

PLACID ET MUZO

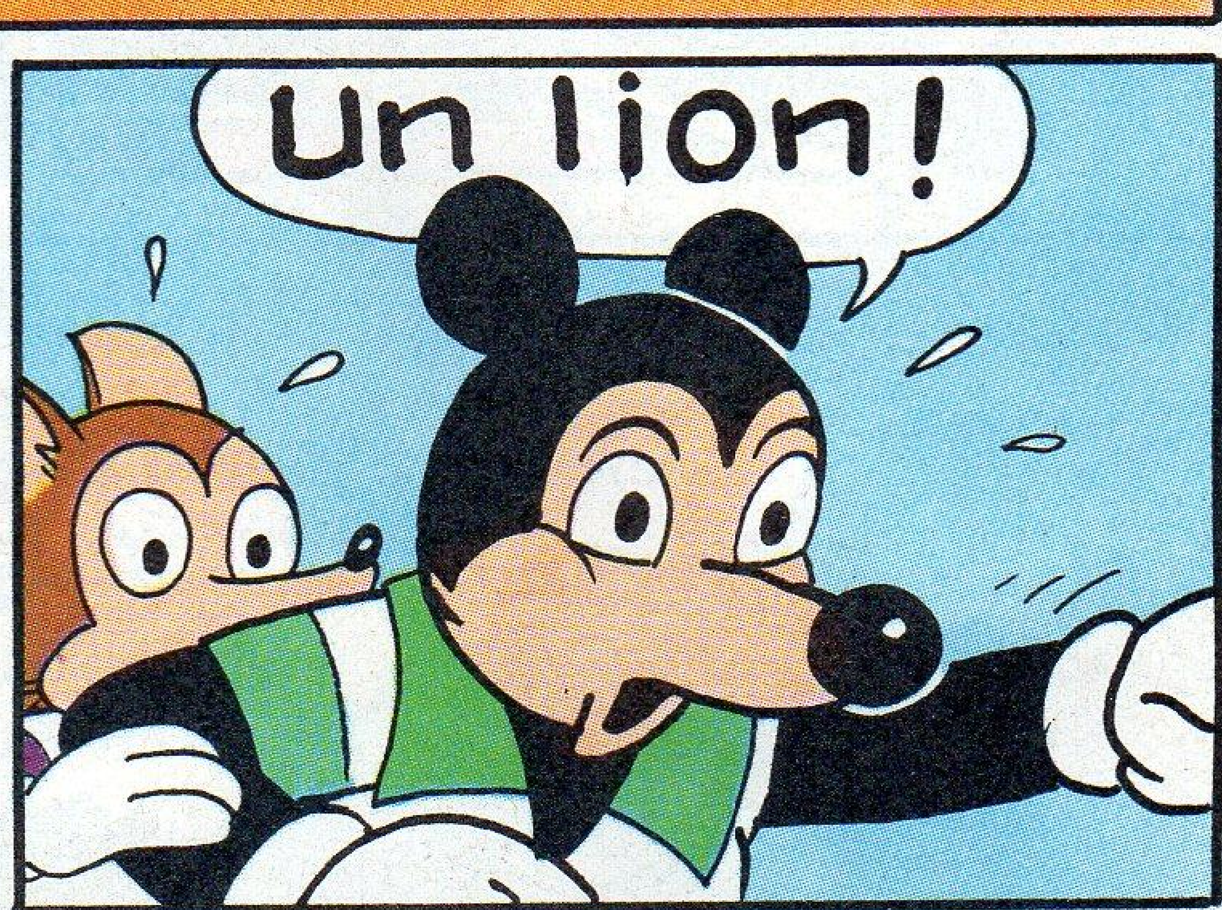
Un régime amaigrissant.









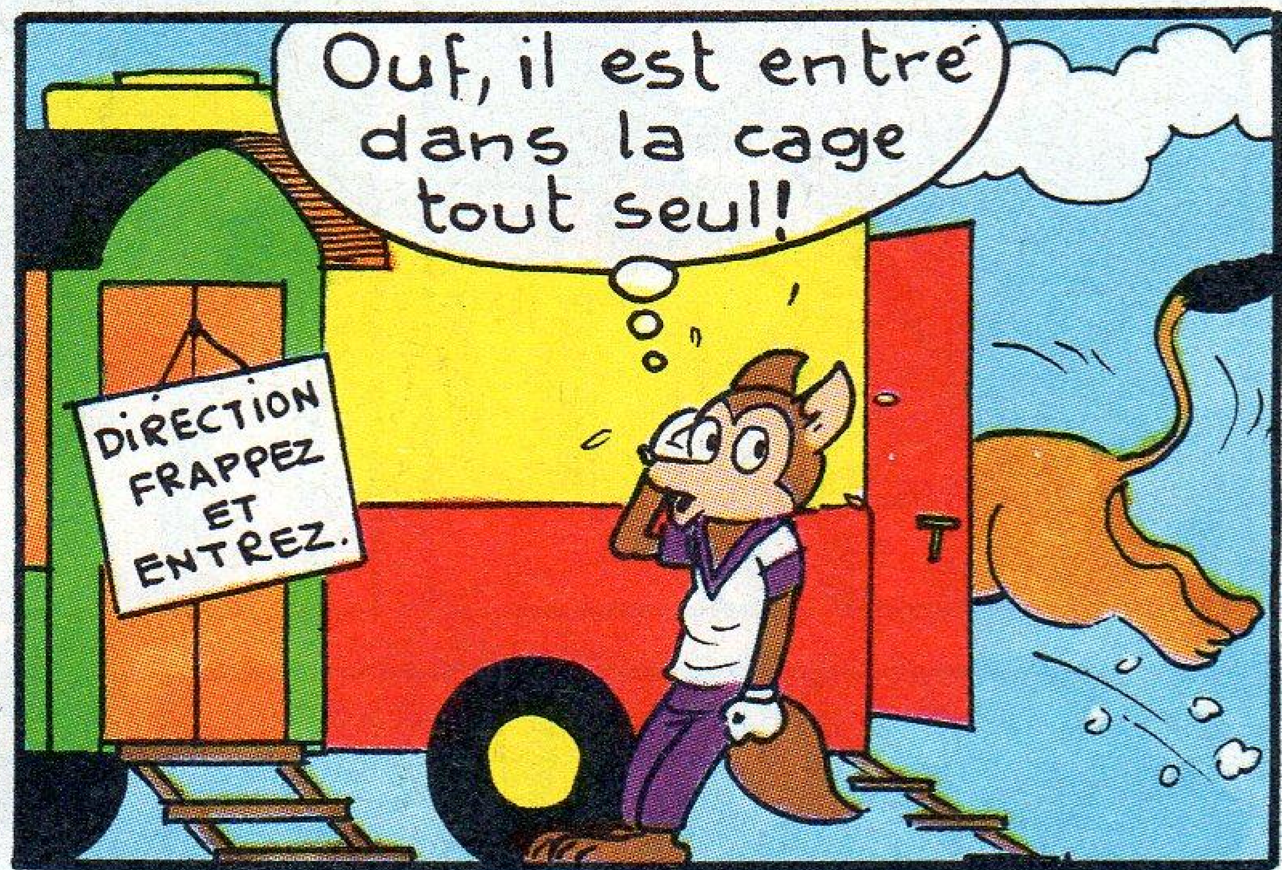






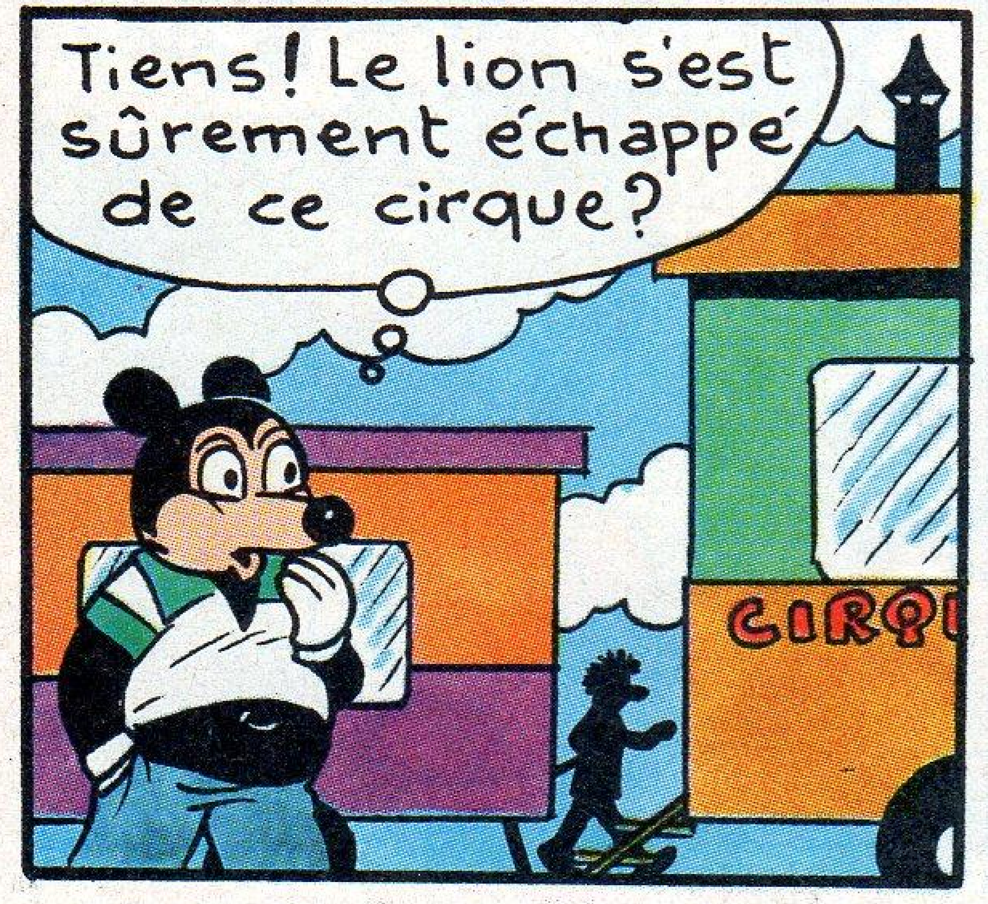




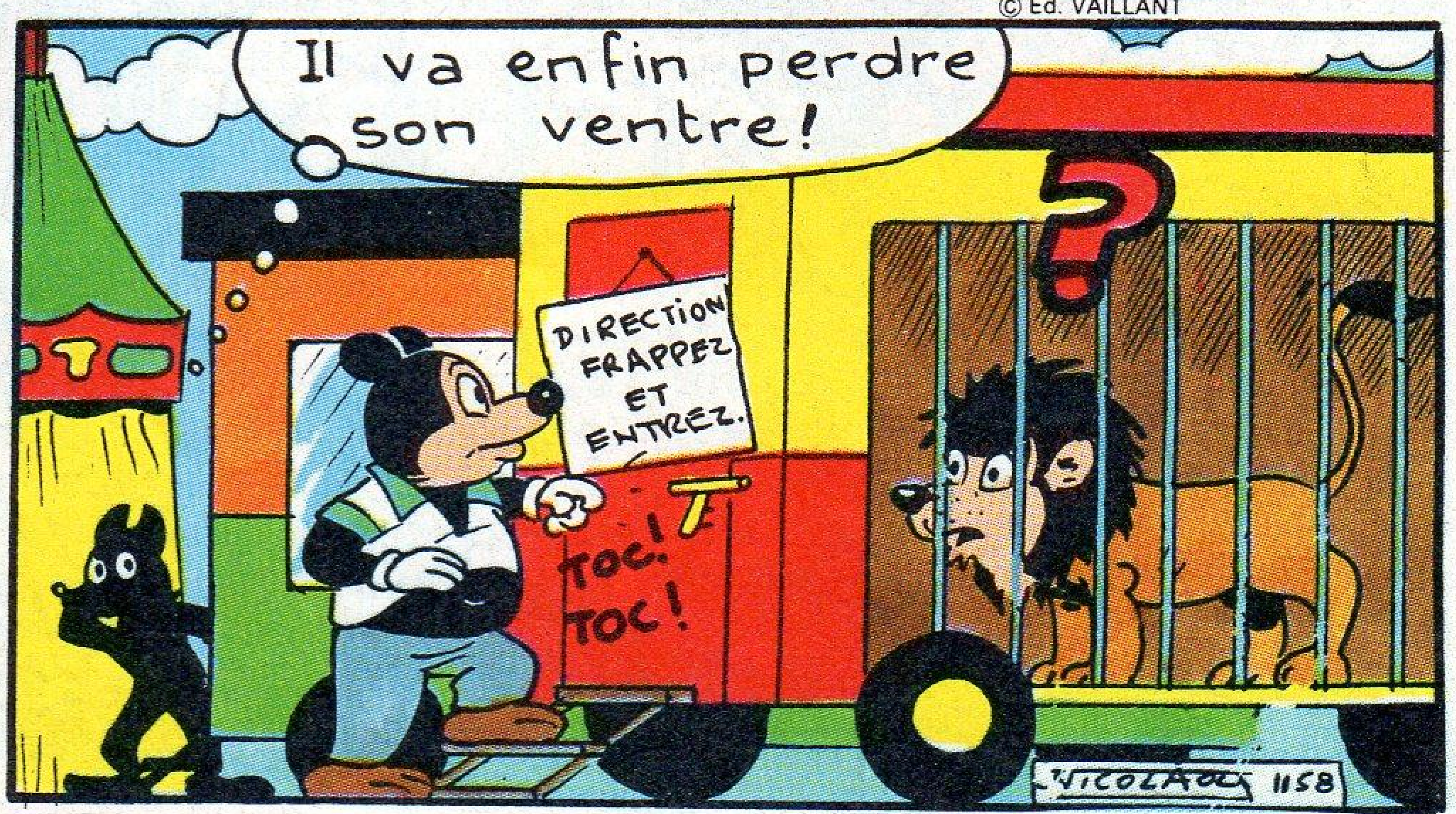




© Ed. VAILLANT







D'APRÈS C. ARNAL - SCÉNARIO ET DESSINS : NICOLAOU

POUR LES AMIS DES TIMBRES : **INCROYABLE**, LA NOUVELLE FORMULE LUTÈCE :

100 TIMBRES-POSTE

AUTHENTIQUES DE COLLECTION RUSSIE-ROUMANIE

+ 1 BLOC RUSSIE de 4 TIMBRES FORTE VALEUR

l'ensemble possédant 100 FRANCS de COTE moyenne

(Catalogues des Négociants)

+1 ALBUM 76 PAGES

SUR LE MONDE ENTIER. POUR CHAQUE PAYS : UNE CARTE, UN RÉSUMÉ PHILATÉLIQUE, HISTORIQUE

l'ensemble au prix incroyable de



Ce prix incroyable pour nous faire connaître davantage, profitez-en ! sans aucun risque pour vous !

Payables seulement après réception, si vous êtes satisfait sinon retournez-nous les timbres et l'album sans rien nous devoir

GRATUIT ! *Avec vos timbres et l'album, vous recevrez :*

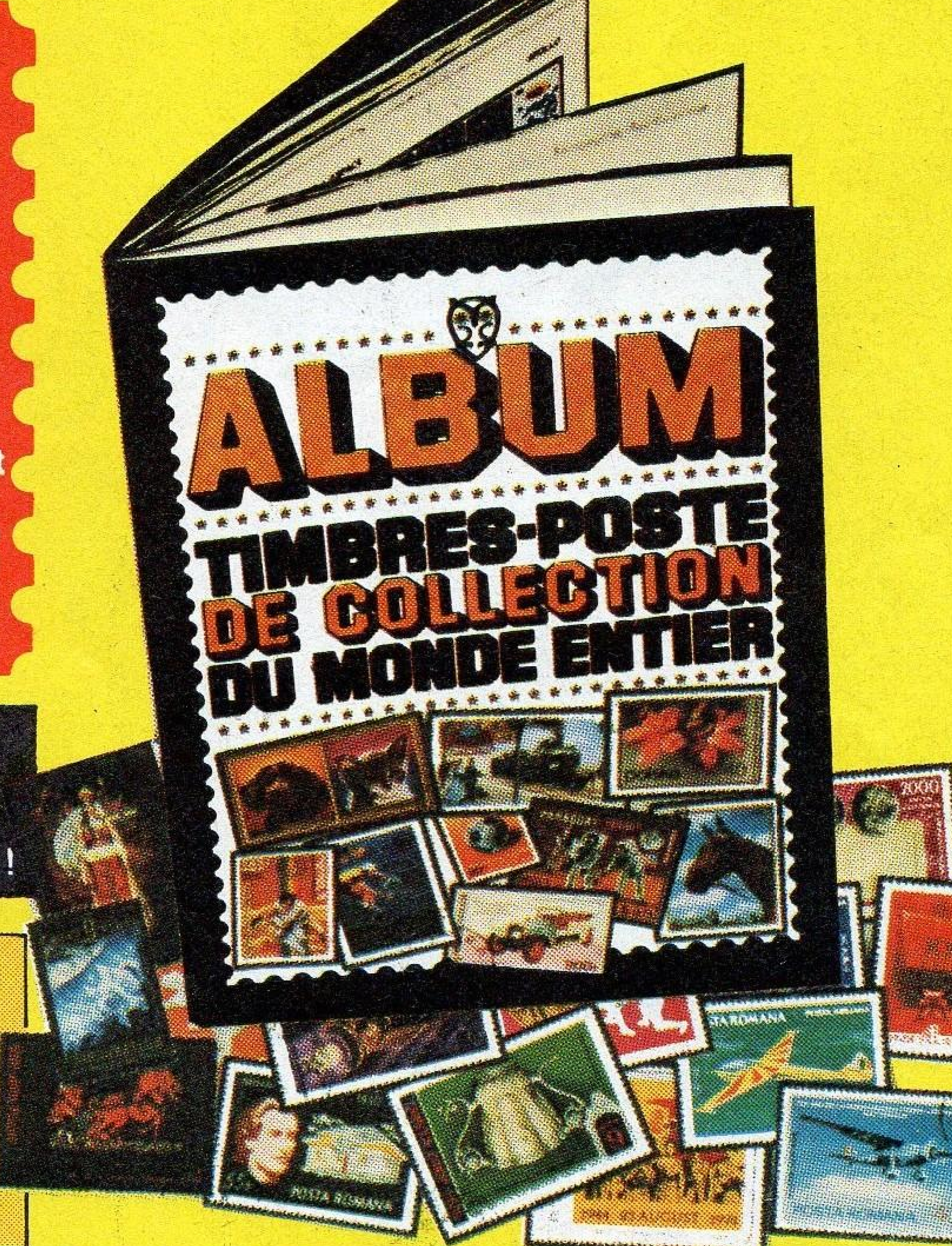
- Une carte géographique pour identifier l'endroit d'où viennent vos timbres.
- Une fiche technique philatélique «Comment collectionner les timbres».
- Un certificat d'authenticité.
- Une pochette de charnières pour coller vos timbres.

Un autre avantage sera joint : notre 2e pochette avec son tarif. Vous pourrez prendre 1 ou plusieurs timbres ou la totalité, ou nous la retourner sans rien nous devoir.

ÉPOUSTOUFLANT ! 100 TIMBRES + 1 BLOC de 4 (forte valeur) possédant 100 francs de cote + 1 ALBUM 76 p. pour 10 F + port !

C'est cela LUTÈCE DIFFUSION, l'une des premières affaires de vente par correspondance en Europe pour la philatélie, Membre de la Chambre des Négociants et Experts en Philatélie (ÇNEP) et Membre de l'IFSDA International.
Notre société à 17 ans d'âge, faites-lui confiance !

CNEP



N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT — BON D'EXAMEN GRATUIT, SANS OBLIGATION D'ACHAT

à retourner rempli à : Sté LUTÈCE DIFFUSION 8, RUE DES GLYCINES 92708 COLOMBES CEDEX

SARL au capital de 180 000 FRANCS - CCP 22.241.70 G PARIS - RCS NANTERRE B 652 001 835 - CODE APE 6443 SV9T

Veuillez m'expédier votre lot de 100 TIMBRES RUSSIE, ROUMANIE + 1 BLOC DE 4 de forte valeur, possédant 100 F de cote + votre ALBUM de timbres 76 pages Monde Entier, **à l'examen gratuit** pendant 10 jours. Si je désire les conserver, je vous enverrai la somme de 10 FRANCS + 4,19 F de port, sinon je vous les retournerai sans rien vous devoir. Pour la 2e pochette, je pourrai prendre 1, plusieurs timbres ou la totalité suivant le tarif qui sera joint, sinon je vous la retournerai **sans rien vous devoir.** Je recevrai **toujours à l'examen gratuit** et sans aucune obligation d'achat vos pochettes mensuelles, **pochettes que je pourrai acquérir au tarif qui sera joint, ou vous les retourner sans rien vous devoir. Bien sûr, cet examen peut cesser à tout moment en nous l'indiquant par simple courrier.**



Nom et prénom ....

N° et Rue ....

....

Code Postal ....

Ville ....

Signature (pour les mineurs, signature des parents).

Je m'engage personnellement à ce que vous et les vôtres soient pleinement satisfaits. N'envoyez pas d'argent, recevez vos timbres et ne payez que si ceux-ci vous ont enthousiasmés, sinon retournez-les nous.

Le Directeur de Lutèce Diffusion



LE FILS DE CRÂO PERÇUT LE FROISSIS DES FEUILLAGES ET ENTREVIT LE CHIMPANZÉ QUI, SUBREPTICEMENT, AL-LAIT S'EMPARER DE SON COUTELAS D'IVOIRE...

PAS DE ÇA, "QUATRE-MAINS" ! SON COUTELAS ET SON COLLIER SONT LES SEULS BIENS DE RAHAN ! TU NE LUI "CHIPERAS" PAS !...

CREEEK...

LE CHIMPANZÉ ABANDONNA L'ARME D'IVOI-RE, MAIS...

OOOOH...

LA FINE LIANE DU COLLIER VENAIT DE SE BRISER !

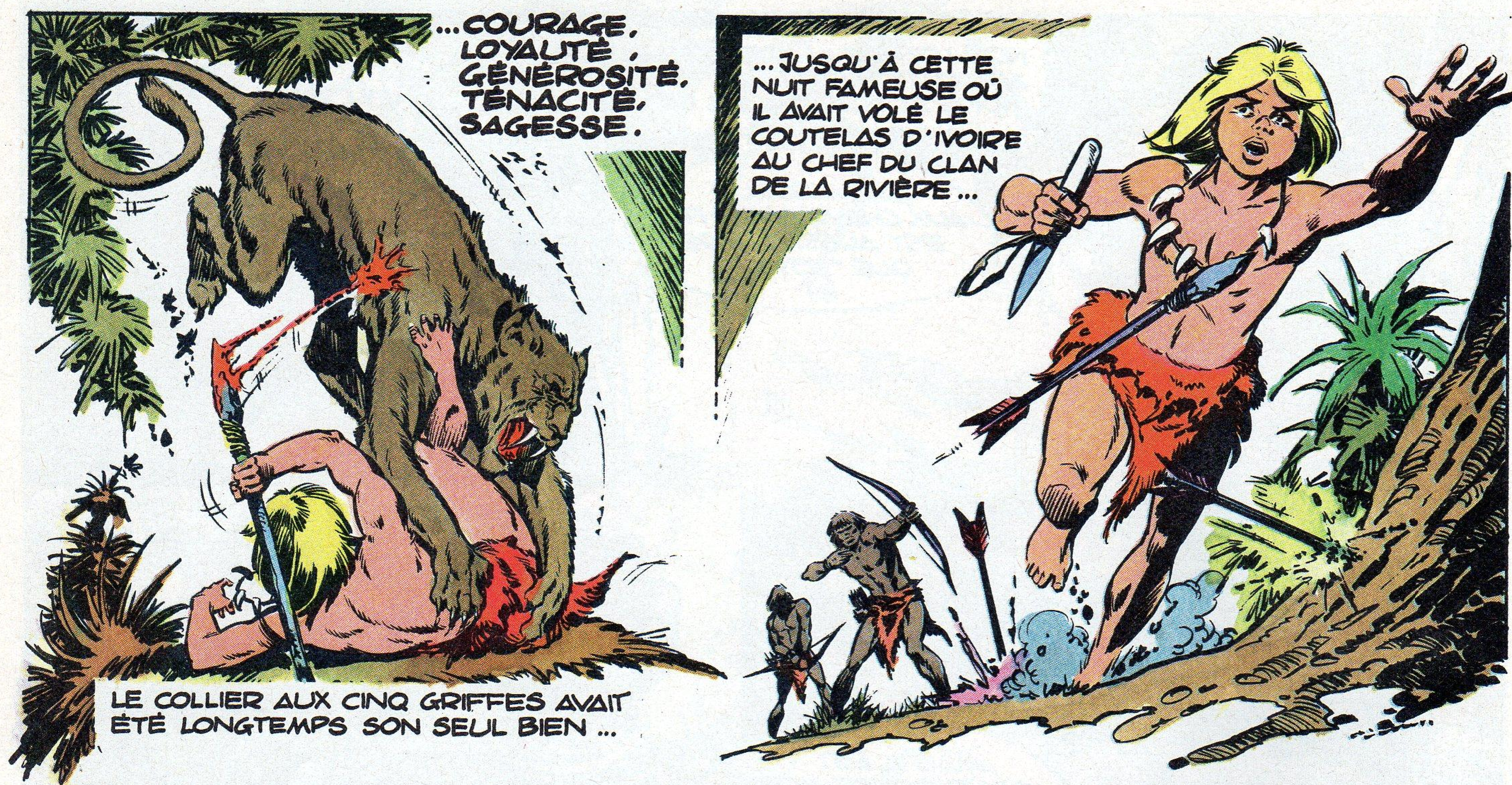
© Ed. VAILLANT 1961

RAHAN TE RATTRAPERA TÔT OU TARD, "QUATRE-MAINS" !

RAHAN ÉTAIT PRESQUE AUSSI A-GILE QU'UN SINGE ; UNE EXTRA-ORDINAIRE POURSUITE COMMEN-ÇA DANS LES FRONDAISONS...

DE ROGER LECUREUX. DESSINS : ROMERO


NON LOIN DE LÀ, DES CHASSEURS ADMIRATIFS SUIVAIENT LES ÉVOLUTIONS ACROBATIQUES DU FILS DE CRÂO...
LE CHASSEUR AUX CHEVEUX-DE-FEU EST AUSSI RAPIDE QUE "TOYA" !
CE CHEF DE CLAN DÉTESTAIT QU'IL SOIT PORTÉ ATTEINTE À SON PRESTIGE !
MAIS IL EST SANS DOUTE MOINS AGILE QUE "FREUK" ! CAPTUREZ-LE ET "FREUK" VOUS LE PROUVERA !
1961
RAHAN NE RETROUVERA JAMAIS SON COLLIER ! CRÂO LUI PARDONNERA-T-IL DE SE L'ÊTRE LAISSÉ VOLER ?!
CEPENDANT, RAHAN VENAIT DE PERDRE DE VUE LE CHIMPANZÉ...
RAHAN SONGEAIT À LA "NUIT TRAGIQUE" DE SON ENFANCE... À CRÂO LUI LÉGUANT, AVANT DE MOURIR, LE COLLIER DES BRAVES...
CHAQUE GRIFFE SYMBOLISE UNE VERTU : COURAGE, LOYAUTÉ, TÉNACITÉ, GÉNÉROSITÉ, SAGESSE !
L'ENFANT, DEVENU ADULTE, N'AVAIT JAMAIS TRAHI LE SERMENT FAIT À CRÂO.
RAHAN DÉFENDRA TOUJOURS CES VERTUS. IL TE LE JURE, CRÂO !
2



ET RAHAN NE S'ÉTAIT JAMAIS PLUS SÉPARÉ, NI DU COLLIER NI DU COUTELAS.

MAIS RAHAN CETTE FOIS, A BIEN PEU DE CHANCES DE RÉCUPÉRER SON COLLIER !...

IL SAVAIT PAR EXPÉRIENCE QUE LES "QUATRE-MAINS" NE S'ÉLOIGNENT JAMAIS TROP DE LEUR TERRITOIRE.

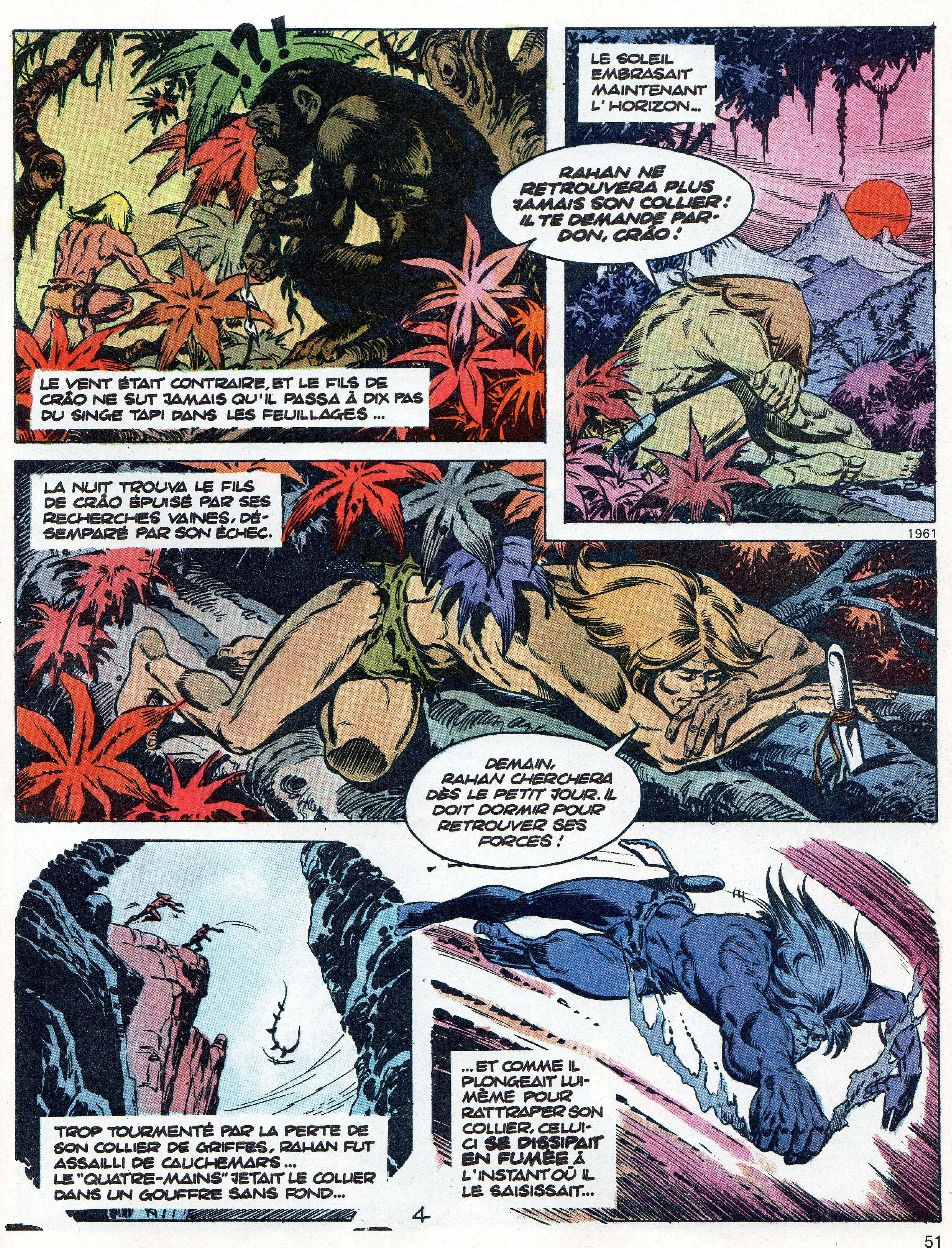
MAIS LA FORÊT EST TROP TOUFFUE ! ET LA NUIT TOMBERA BIENTÔT !


1961

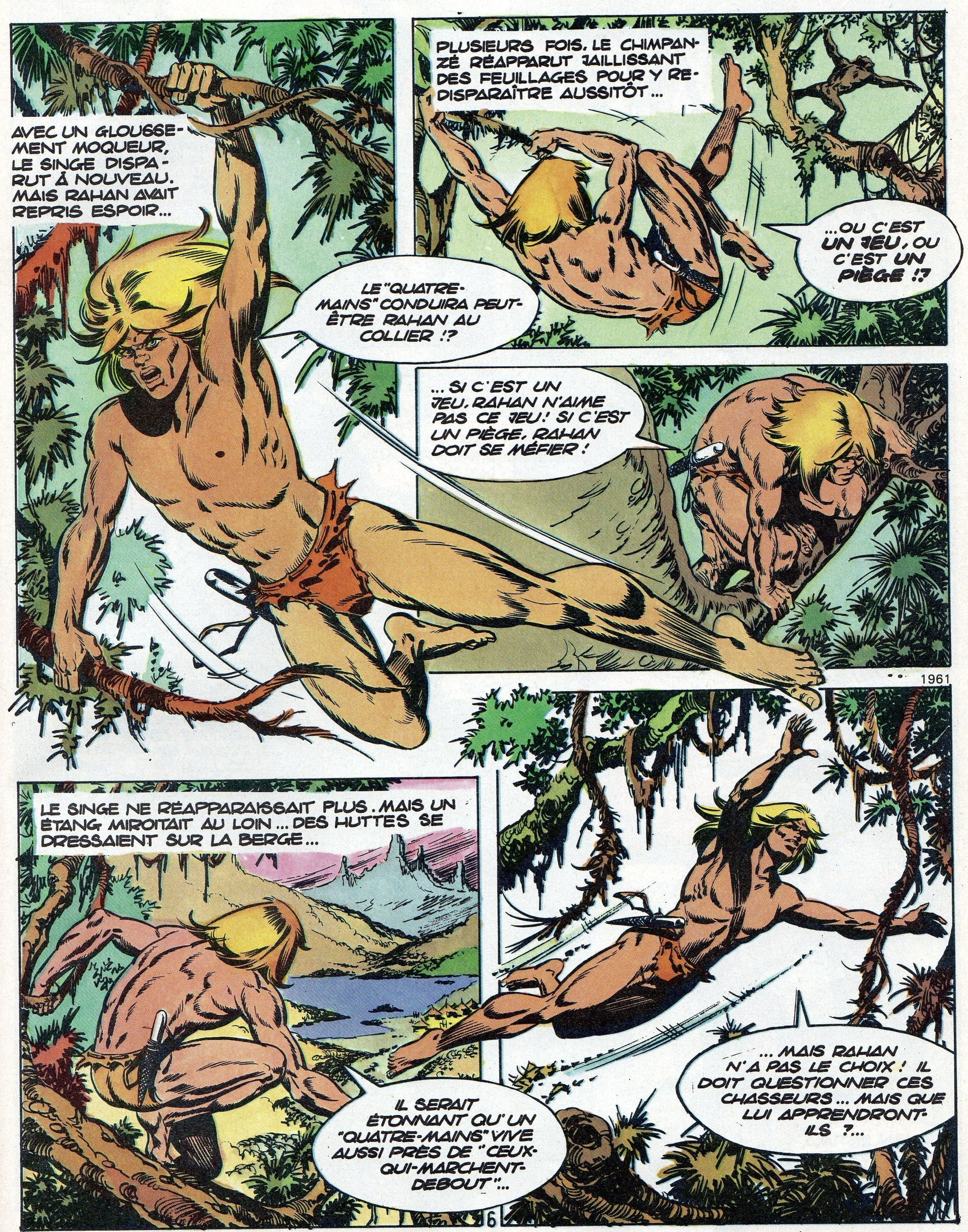
IL AVAIT CRU PERCEVOIR LE "**GREEK-GREEK**" FAMILIER DES "QUATRE-MAINS"...


OOOOH... RAHAN AURAIT-IL CETTE CHANCE !?

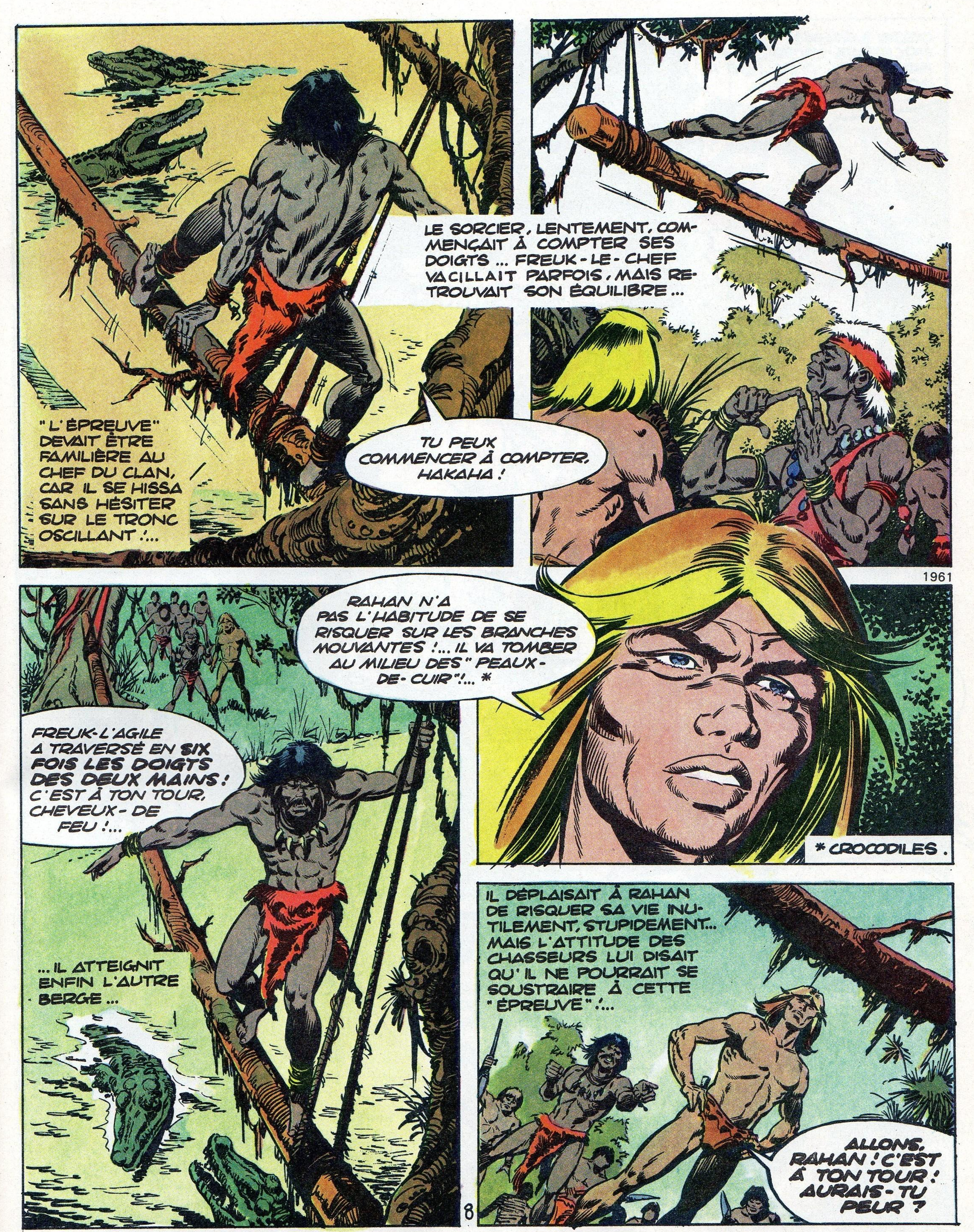
3

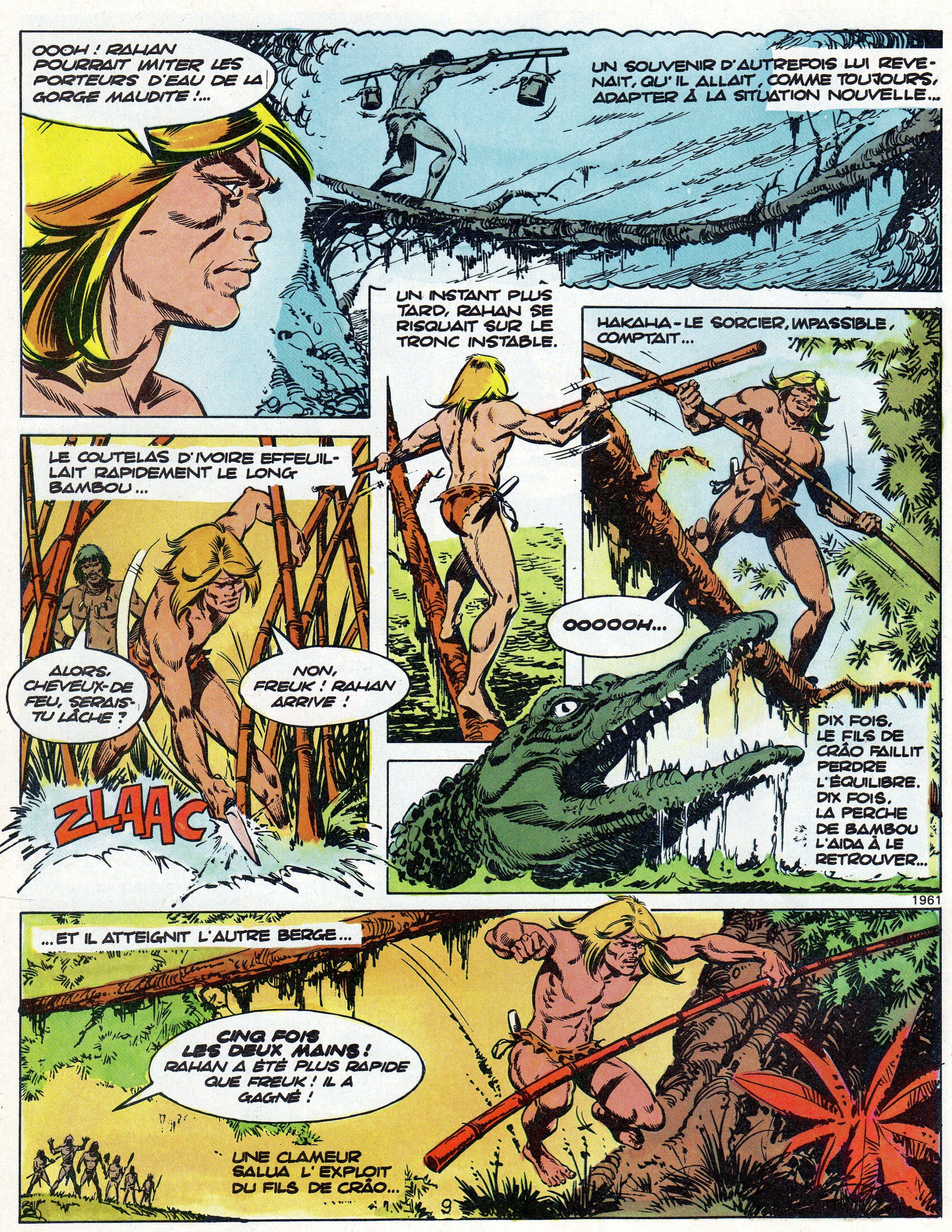

!?!
LE VENT ÉTAIT CONTRAIRE, ET LE FILS DE CRÂO NE SUT JAMAIS QU'IL PASSA À DIX PAS DU SINGE TAPI DANS LES FEUILLAGES...
LE SOLEIL EMBRASAIT MAINTENANT L'HORIZON...
RAHAN NE RETROUVERA PLUS JAMAIS SON COLLIER ! IL TE DEMANDE PARDON, CRÂO !
LA NUIT TROUVA LE FILS DE CRÂO ÉPUISÉ PAR SES RECHERCHES VAINES, DÉSEMPARÉ PAR SON ÉCHEC.
1961
DEMAIN, RAHAN CHERCHERA DÈS LE PETIT JOUR. IL DOIT DORMIR POUR RETROUVER SES FORCES !
TROP TOURMENTÉ PAR LA PERTE DE SON COLLIER DE GRIFFES, RAHAN FUT ASSAILLI DE CAUCHEMARS... LE "QUATRE-MAINS" JETAIT LE COLLIER DANS UN GOUFFRE SANS FOND...
...ET COMME IL PLONGEAIT LUI-MÊME POUR RATTRAPER SON COLLIER, CELUI-CI **SE DISSIPAIT EN FUMÉE** À L'INSTANT OÙ IL LE SAISISSAIT...
4

OU BIEN IL SE TROUVAIT CERNÉ PAR UN PEUPLE DE "QUATRE-MAINS" QUI TOUS LE NARGUAIENT EN BRANDISSANT DES COLLIERS DE GRIFFES ...
... ET QUAND IL SE RUAIT POUR RÉCUPÉRER SON BIEN, CES COLLIERS SE TRANSFORMAIENT TOUT-À-COUP EN AUTANT DE PROJECTILES...
... ET QUAND IL PARVENAIT À SAISIR UN DE CES COLLIERS, LES GRIFFES FONDAIENT COMME DES GLAÇONS AU GRAND SOLEIL !...
GREEK GREEK..!
IL CRUT ENCORE RÊVER QUAND DES CRIS DE "QUATRE MAINS" ÉCLATÈRENT NON LOIN DE LUI.
OOOOH !
QU'AS-TU FAIT DU COLLIER, "QUATRE MAINS"?.. RAPPORTE LE COLLIER ET RAHAN TE PARDONNERA !
1961
GREEK..!
CETTE FOIS, RAHAN NE RÊVAIT PAS ! IL RECONNUT LE CHIMPANZÉ DE LA VEILLE.
5

AVEC UN GLOUSSEMENT MOQUEUR, LE SINGE DISPARUT À NOUVEAU. MAIS RAHAN AVAIT REPRIS ESPOIR...
LE "QUATRE-MAINS" CONDUIRA PEUT-ÊTRE RAHAN AU COLLIER !?
PLUSIEURS FOIS, LE CHIMPANZÉ RÉAPPARUT JAILLISSANT DES FEUILLAGES POUR Y REDISPARAÎTRE AUSSITÔT...
...OU C'EST UN JEU, OU C'EST UN PIÈGE !?
... SI C'EST UN JEU, RAHAN N'AIME PAS CE JEU ! SI C'EST UN PIÈGE, RAHAN DOIT SE MÉFIER !
1961
LE SINGE NE RÉAPPARAISSAIT PLUS. MAIS UN ÉTANG MIROITAIT AU LOIN... DES HUTTES SE DRESSAIENT SUR LA BERGE...
IL SERAIT ÉTONNANT QU'UN "QUATRE-MAINS" VIVE AUSSI PRÈS DE "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT"...
... MAIS RAHAN N'A PAS LE CHOIX ! IL DOIT QUESTIONNER CES CHASSEURS... MAIS QUE LUI APPRENDRONT-ILS ?...
6

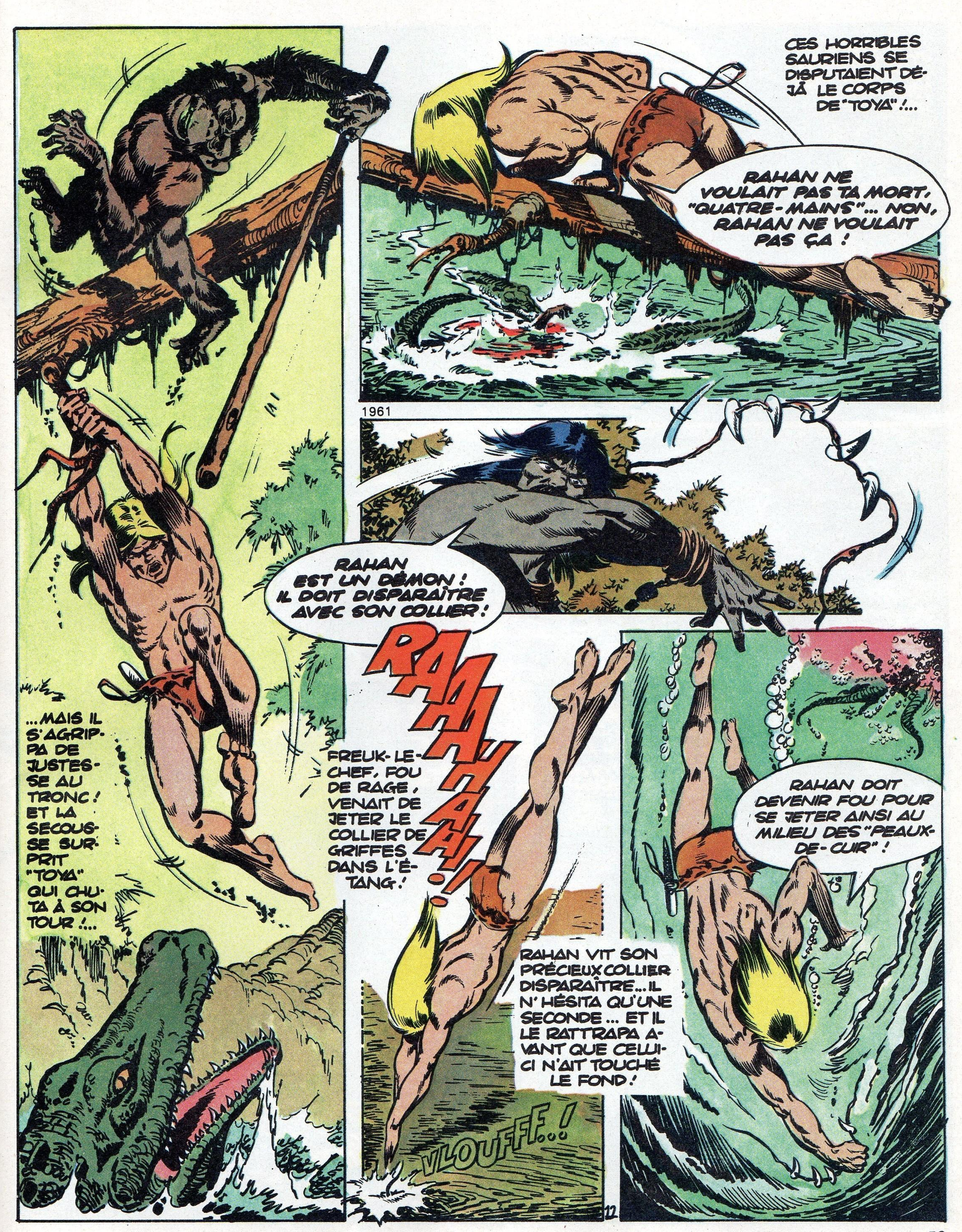

... COMMENT RAHAN RETROUVERA-T-IL CE "QUATRE-MAINS" ? COMMENT ?...
DÉSEMPARÉ, RAHAN ARRIVA EN VUE D'UN VASTE ÉTANG... DES HOMMES ACCOURAIENT VERS LUI...
RAHAN, FILS DE CRÂO, SALUE SES FRÈRES DU GRAND ÉTANG !... N'AURIEZ-VOUS PAS ENTREVU UN "QUATRE-MAINS" S'ENFUYANT AVEC UN COLLIER DE GRIFFES ?
LE COLLIER AUX CINQ GRIFFES... PENDAIT AU COU DE FREUK-LE-CHEF !...
PARLERAIS-TU DE CE COLLIER, CHEVEUX-DE-FEU ?
OOOOH...
JE TE RENDRAI CE COLLIER, RAHAN !... MAIS À CONDITION QUE TU TE MONTRES PLUS AGILE QUE MOI !
RAHAN ESTIMA INUTILE POUR L'INSTANT DE RÉSISTER À CE CHEF VANITEUX...
1961
PEU APRÈS...
CELUI QUI METTRA LE MOINS DE TEMPS POUR PASSER DE L'AUTRE CÔTÉ, GARDERA LE COLLIER !
LE GOULET DE L'ÉTANG GROUILLAIT DE CROCODILES.


"L'ÉPREUVE" DEVAIT ÊTRE FAMILIÈRE AU CHEF DU CLAN, CAR IL SE HISSA SANS HÉSITER SUR LE TRONC OSCILLANT !...
TU PEUX COMMENCER À COMPTER, HAKAHA !
LE SORCIER, LENTEMENT, COMMENÇAIT À COMPTER SES DOIGTS ... FREUK-LE-CHEF VACILLAIT PARFOIS, MAIS RETROUVAIT SON ÉQUILIBRE ...
1961
RAHAN N'A PAS L'HABITUDE DE SE RISQUER SUR LES BRANCHES MOUVANTES !... IL VA TOMBER AU MILIEU DES "PEAUX-DE-CUIR" !... *
* CROCODILES.
FREUK-L'AGILE A TRAVERSÉ EN SIX FOIS LES DOIGTS DES DEUX MAINS ! C'EST À TON TOUR, CHEVEUX-DE FEU !...
...IL ATTEIGNIT ENFIN L'AUTRE BERGE ...
8
IL DÉPLAISAIT À RAHAN DE RISQUER SA VIE INUTILEMENT, STUPIDEMENT... MAIS L'ATTITUDE DES CHASSEURS LUI DISAIT QU'IL NE POURRAIT SE SOUSTRAIRE À CETTE "ÉPREUVE" !...
ALLONS, RAHAN ! C'EST À TON TOUR ! AURAIS-TU PEUR ?


OOOH ! RAHAN POURRAIT IMITER LES PORTEURS D'EAU DE LA GORGE MAUDITE !...
UN SOUVENIR D'AUTREFOIS LUI REVENAIT, QU'IL ALLAIT, COMME TOUJOURS, ADAPTER À LA SITUATION NOUVELLE...
UN INSTANT PLUS TARD, RAHAN SE RISQUAIT SUR LE TRONC INSTABLE.
HAKAHA-LE SORCIER, IMPASSIBLE, COMPTAIT...
LE COUTELAS D'IVOIRE EFFEUILLAIT RAPIDEMENT LE LONG BAMBOU...
ALORS, CHEVEUX-DE FEU, SERAIS-TU LÂCHE ?
NON, FREUK ! RAHAN ARRIVE !
ZLAAC
OOOOOH...
DIX FOIS, LE FILS DE CRÂO FAILLIT PERDRE L'ÉQUILIBRE. DIX FOIS, LA PERCHE DE BAMBOU L'AIDA À LE RETROUVER...
1961
...ET IL ATTEIGNIT L'AUTRE BERGE...
CINQ FOIS LES DEUX MAINS ! RAHAN A ÉTÉ PLUS RAPIDE QUE FREUK ! IL A GAGNÉ !
UNE CLAMEUR SALUA L'EXPLOIT DU FILS DE CRÂO...


NON ! AVEC CE BAMBOU, RAHAN A TRICHÉ ! MOI, FREUK, CHEF DE CE CLAN, J'EXIGE QUE RAHAN AFFRONTE "TOYA" SUR LE TRONC DE JUSTICE !
LA MAUVAISE FOI DU CHEF SOULEVA UN MURMURE RÉPROBATEUR.
RAHAN PEUT, QUELQUES FOIS, RISQUER SA VIE ... MAIS IL NE VEUT PAS VOLER CELLE D'UN AUTRE CHASSEUR !
QUI A PARLÉ D'UN CHASSEUR !?... AH ! AH ! AH ! VOILÀ TOYA, MON FIDÈLE "QUATRE-MAINS" !
!?!?
SURGISSANT DE LA HUTTE DU CHEF, RAHAN RECONNAISSAIT LE CHIMPANZÉ QUI LUI AVAIT VOLÉ SON COLLIER !
1961
LE SINGE, BÂTON EN MAINS, S'ÉLANÇAIT SUR LE "TRONC DE JUSTICE" AVEC UNE EXTRAORDINAIRE AGILITÉ ...
SI TU REFUSES LE COMBAT, TON COLLIER SERA JETÉ AUX "PEAUX-DE-CUIR" !
NUL N'A JAMAIS TRIOMPHÉ DE "TOYA" !
10
RAHAN N'A AUCUNE CHANCE CONTRE UN "QUATRE-MAINS", FREUK ! TU LE SAIS BIEN !


QUELQUES HOMMES BANDAIENT LEURS ARCS...
SI TU REFUSES D'AFFRONTER "TOYA", LES MIENS TE TUERONT ! PAR CONTRE, SI TU FAIS RECULER "TOYA", TU SERAS LIBRE !
AU PREMIER FAUX PAS, RAHAN EST PERDU ! LES "PEAUX-DE-CUIR" DÉCHIQUÈTERONT SON CORPS !
1961
RAHAN N'AVAIT PAS LE CHOIX... IL DEVAIT ACCEPTER CE PÉRILLEUX COMBAT...
LE SINGE, AUSSI À L'AISE QUE SUR UN SOL FERME, S'AGITAIT SUR LE TRONC QUI SE BALANÇAIT DANGEREUSEMENT...
RECULE ! RAHAN ET TOI NE PEUVENT QU'Y GAGNER TOUS LES DEUX ! OOOOH...
11
RECULE, TOYA, RECULE !
GREEKK !!
ZLAAANGG..!
AAAAAHH !!
LE SINGE AVAIT FRAPPÉ SI FORT QUE RAHAN, DÉSÉQUILIBRÉ, GLISSA DANS LE VIDE !


CES HORRIBLES SAURIENS SE DISPUTAIENT DÉJÀ LE CORPS DE "TOYA"!...
RAHAN NE VOULAIT PAS TA MORT, "QUATRE-MAINS"... NON, RAHAN NE VOULAIT PAS ÇA !
1961
...MAIS IL S'AGRIPPA DE JUSTESSE AU TRONC ! ET LA SECOUSSE SURPRIT "TOYA" QUI CHUTA À SON TOUR !...
RAHAN EST UN DÉMON ! IL DOIT DISPARAÎTRE AVEC SON COLLIER !
RAAAHHAAI !
FREUK-LE-CHEF, FOU DE RAGE, VENAIT DE JETER LE COLLIER DE GRIFFES DANS L'ÉTANG !
RAHAN DOIT DEVENIR FOU POUR SE JETER AINSI AU MILIEU DES "PEAUX-DE-CUIR" !
RAHAN VIT SON PRÉCIEUX COLLIER DISPARAÎTRE... IL N'HÉSITA QU'UNE SECONDE... ET IL LE RATTRAPA AVANT QUE CELUI-CI N'AIT TOUCHÉ LE FOND !
VLOUFFF...!
12



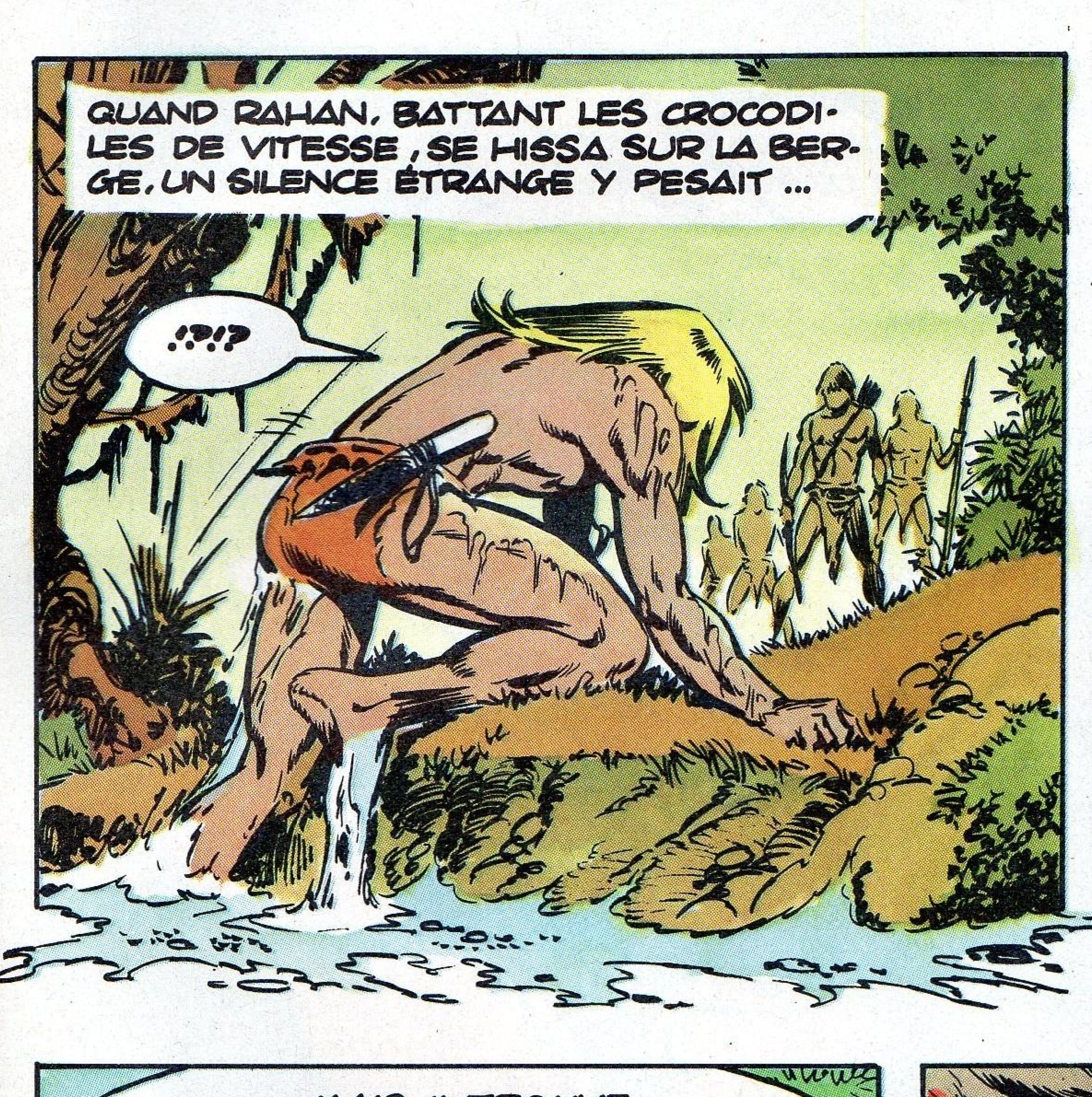


1961

RAHAN COMPRIT POURQUOI IL AVAIT EU UN SURSIS : LES "PEAUX-DE-CUIR", À VINGT BRASSES DE LÀ, SE DISPUTAIENT TOUJOURS LA DÉPOUILLE DE "TOYA" !...









1961





FIN DE L'EPISODE



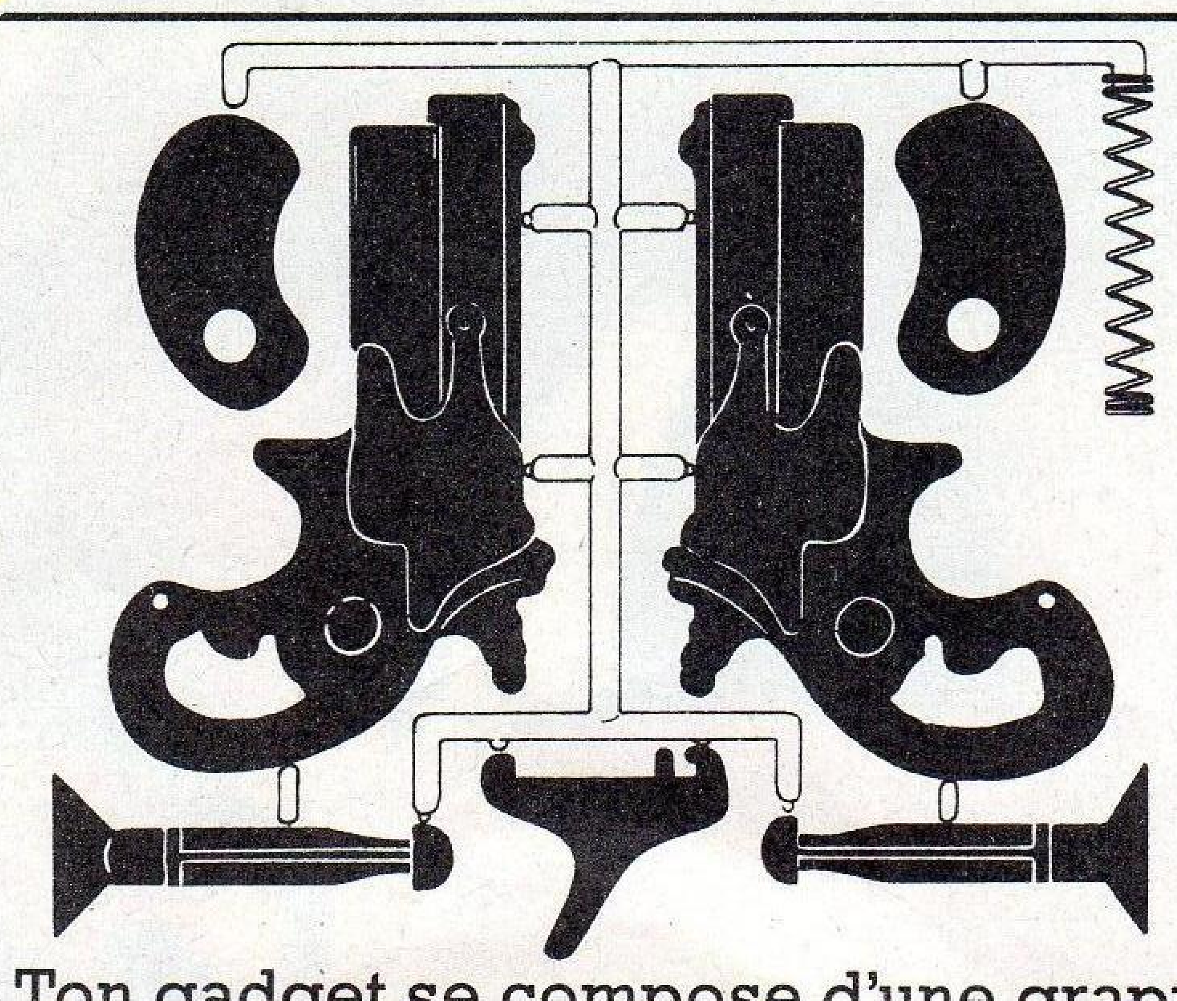
LE FOOT A SOUFFLE

Un gadget fou, fou, FOOT...



le mini-colt à fléchettes

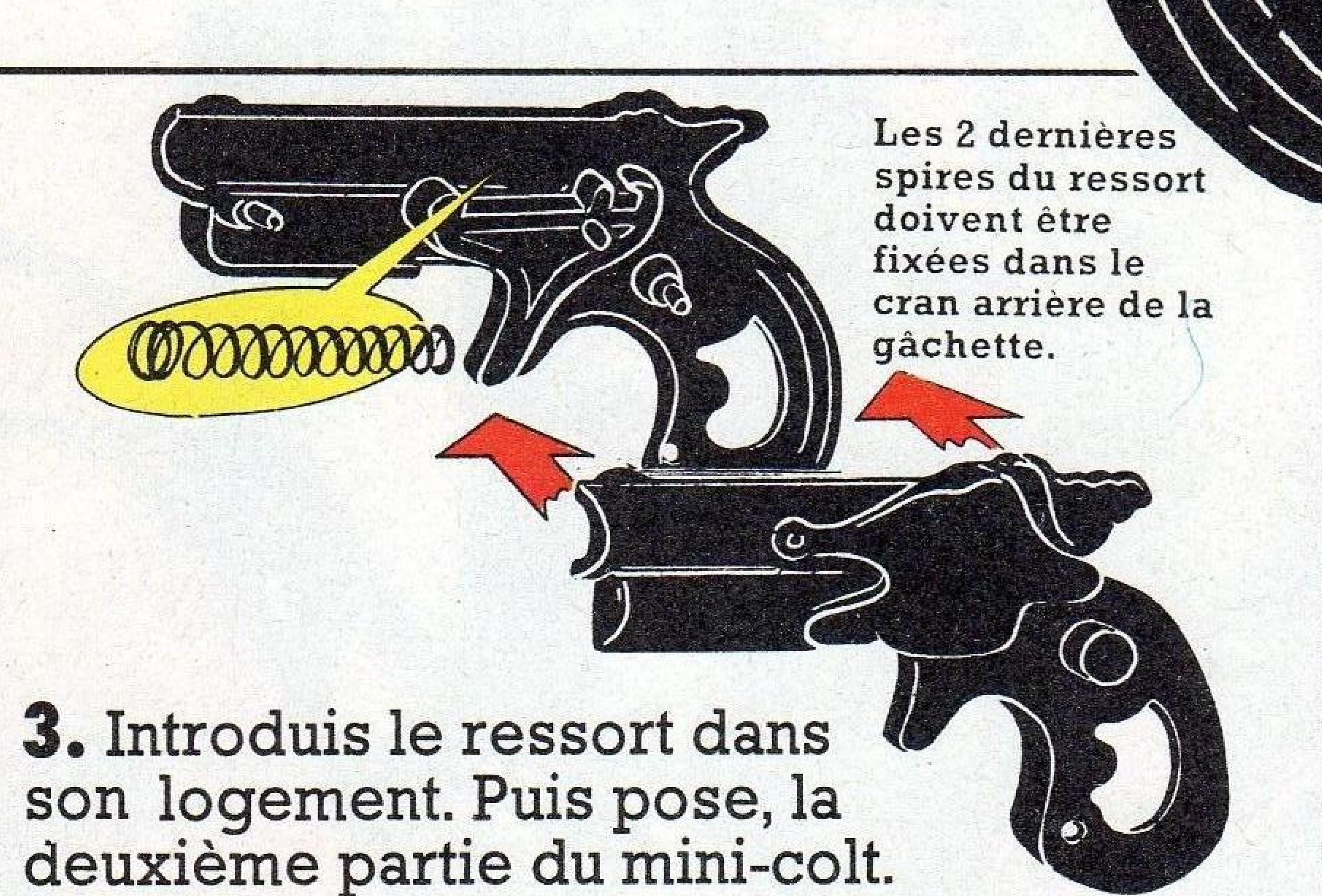
Précis et inoffensif, voici le mini-colt à fléchettes. Il te permettra d'exercer ton adresse en te mesurant en "duel" avec tes copains... Pour cela, rien de plus facile que d'organiser un concours avec une cible à atteindre.



1. Ton gadget se compose d'une grappe et d'un ressort. Dégrappe avec beaucoup de soin, tous les éléments de ton gadget.



2. Installe la gâchette comme il est indiqué sur le dessin.



3. Introduis le ressort dans son logement. Puis pose, la deuxième partie du mini-colt.

4. Mets en place les 2 plaques sur la crosse du mini-colt. Introduis une fléchette dans le canon... Vise... et tire!

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : fév 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7171, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547
2806